

ÁLEX DE LA IGLESIA: EMPAPANDO DE FANTÁSTICO EL CINE ESPAÑOL

SCIFIWORLD

EL MAGAZINE DEL CINE FANTÁSTICO

#86 JUNIO 2015
PVP 3'20 €



DE LOS PRODUCTORES DE
SINISTER Y **EXPEDIENTE WARREN**

EL CAPÍTULO
MÁS OSCURO VUELVE
AL PRINCIPIO

INSIDIOUS CAPÍTULO 3

ESTRENO 5 JUNIO

SONY PICTURES RELEASING INTERNATIONAL y STAGE 6 FILMS PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN ENTERTAINMENT ONE UNA PRODUCCIÓN BLUMHOUSE
STEFANIE SCOTT ANGUS SAMPSON LEIGH WHANNELL y LIN SHAPE
BAILEY CONWAY JOSEPH BISHARA
BRIAN KAVANAUGH JONES CHARLES CANTON PETER SCHLESSEL LIA BUMAN JAVIER MARCHAND
OREN PELL JAMES VAN
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: TERRI TAYLOR, CSCA
MONTAJE: JENNIFER SPENCE
MÚSICA: BRIAN PEARSON, ASC
EDICIÓN: JASON BLUM, PGA
DISEÑO DE SONIDO: RICKA OSANO JEANETTE VOLTRINO-GRILL
PRODUCCIÓN EJECUTIVA: STEVEN SCHNEIDER
PRODUCCIÓN: OREN PELL "INSIDIOUS: CHAPTER 3" DERMOT MULRONEY
DISTRIBUIDOR: ONE
facebook.com/oneSpain
onefilms.es
© 2015 Sony Pictures Entertainment. All Rights Reserved.

EDITA

INQUEDANZAS EDITORIAIS
C/ Ricardo Bescansa 2, bajo
15706 Santiago de Compostela (A Coruña)

DIRECTOR

LUIS M. ROSALES
luis@scifiworld.es

DIRECTOR DE ARTE

RAÚL GIL
raul@scifiworld.es

BSOs

FERNANDO FERNÁNDEZ JIMÉNEZ

CÓMICS

RAFAEL RUIZ-DÁVILA

LITERATURA

ALFONSO MEREO

REDACCIÓN

JUAN ANDRÉS PEDRERO SANTOS
DAVID MATEO
TONI BENAGES
MARTA ANAÍS
JOSEP M. CONTEL
IGNASI JULIACHS
VÍCTOR MATELLANO
MARÍA LAURA GUTIÉRREZ
MIKE HODGES
ÁNGEL SALA
ÁNGEL AGUDO
RUBÉN HIGUERAS
MANUEL RUIZ
JOAQUÍN TORÁN
DOMINGO LÓPEZ
TONIO L. ALARCÓN
RAMÓN MONEDERO
CHRISTIAN AGUILERA
ROBERTO J. RODRÍGUEZ
DAVID RIBET
MIGUEL MARTÍN
JOSÉ M. RODRÍGUEZ
JOSÉ AMADOR PÉREZ
JOSÉ MELLINAS
ÁLVARO PITA
DIEGO VÁZQUEZ
ESTHER SOLEDAD ESTEBAN CASTILLO
JOSÉ MELLINAS
MALIZE EVANS
MIQUEL MATEOS
LORENZO CHEDAS
ALBERTO COMESAÑA

CORRESPONSALES

MARK PILKINGTON (LONDRES)
NUNO REIS (OPORTO)
ALAIN SCHLOCKOV (PARIS)

PUBLICIDAD

MARIA PORTO
Telf.: 981 530 200
maria.porto@scifiworld.es

SCIFIWORLD (REDACCIÓN)

C/ Celso Emilio Ferreiro, 2 - 4ºD
36600 Vilagarcía de Arousa. Pontevedra
Telf.: 653 378 415
www.scifiworld.es
info@scifiworld.es

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

DIXITO ESTUDIO SL
Telf.: 986 185 446

IMPRESIÓN

IMPRESA MUNDO

DISTRIBUCIÓN

SCIFISHOP.ES
Telf.: 981 530 200

Inquedanzas Editoriais y Dixito Estudio no se responsabilizan de las opiniones contenidas en los artículos del magazine Scifiworld, que se corresponden con las opiniones de los autores de los mismos y pueden no coincidir con las de Inquedanzas Editoriais o Dixito Estudio. Las imágenes e ilustraciones contenidas en esta publicación se utilizan con el consentimiento y autorización de los titulares del copyright sobre ellas.

Queda totalmente prohibida la reproducción, comunicación pública (incluida la puesta a disposición interactiva), distribución y transformación total o parcial de este magazine.

CONTENIDO

NÚMERO #86 | JUNIO 2015

04 ACTUALIDAD

- 04 NOTICIAS
- 06 LA SOMBRA DE GRUMM
- 07 EL ANTICRÍTICO
- 08 FANZINERAMA
- 10 ESTRENOS

12 ARTÍCULOS

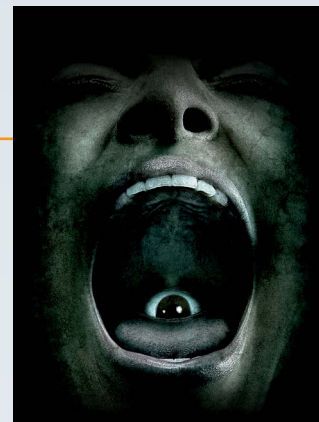
- 12 MENÚ FANTÁSTICO
- 14 GODZILLA WEEKEND
- 16 33 SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA
- 24 JURASSIC PARK: CUANDO LOS DINOSAURIOS VOLVIERON A GOBERNAR LA TIERRA
- 32 MAESTROS DEL FANTÁSTICO: ÁLEX DE LA IGLESIA
- 46 MONSTERLAND (EL MUNDO DEL KAIJU EIGA): INVASIÓN EXTRATERRESTRE
- 48 RETRO SERIES: UFO
- 58 DESAFÍO TOTAL: SUEÑOS Y PESADILLAS AL POR MAYOR
- 68 SPANISH HORROR ICONS: IMAGFIC (35 AÑOS DE LA CREACIÓN DEL DESAPARECIDO FESTIVAL DE MADRID)
- 76 CINE ASIÁTICO: FAR EAST FILM FESTIVAL 17
- 78 HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN ESPAÑOLA: PEDRO SALINAS
- 80 12 MONOS
- 84 LA MÁQUINA DEL TIEMPO: EL FANTASMA DE LA OPERA (1962)

09 ENTREVISTAS

- 09 PABLO LOZANO ANTONELLI (DIRECTOR DEL FESTIVAL DE CÓMIC EUROPEO, DE ÚBEDA Y BAEZA)
- 20 LEIGH WHANNELL Y LIN SHAYE (DIRECTOR Y ACTRIZ DE INSIDIOUS: CAPÍTULO 3)
- 42 CHUCK HOGAN (CO-CREADOR JUNTO A GUILLERMO DEL TORO DE THE STRAIN)
- 54 GEORGE CAMERON ROMERO (DIRECTOR DE ORIGINS)
- 72 BRIAN TRIFON Y BRIAN LEE WHITE (CELEBRACIÓN DE LA MÚSICA DE "HALO 2" EN SU 10º ANIVERSARIO)
- 98 EL FANTÁSTICO FAVORITO DE RAFA MARTÍNEZ (DIRECTOR DE SWEET HOME)

89 HOLLODECK

- 90 HOME VIDEO
- 92 CÓMICS
- 93 VIDEOJUEGOS
- 94 BSOs
- 96 LIBROS



EDITORIAL

El número que tienes entre tus manos nos ha cogido en plena vorágine con los últimos preparativos de Nocturna 2015. Siete días repletos de cine fantástico que convertirán Madrid en la capital mundial del género con la visita de destacadas figuras como Robert Englund, Alexandre Aja, Lamberto Bava o Álex de la Iglesia, además de una nutrida representación de las películas que se exhibirán en el Festival. Siete días que esperamos compartir con todos vosotros. No nos falléis, ¡pasaré lista personalmente!

Lo dicho nos vemos en Madrid y si no en la red o en estas páginas el próximo mes.

¡Larga vida al fantástico!

Luis M. Rosales
Director



SCIFIWORLD

ACTUALIDAD

NOTICIAS | COLUMNAS | BREVES



ANNE HATHAWAY PROTAGONIZARÁ COLOSSAL

La ganadora de un Óscar de la Academia Anne Hathaway protagonizará **Colossal**, escrita y dirigida por Nacho Vigalondo. En la película, (descrita como un cruce entre **Godzilla** y **Lost In Translation**), Hathaway interpretará el papel de Gloria, una mujer normal, que después de perder su trabajo y a su prometido, decide dejar su vida en Nueva York y volver a su ciudad natal. Pero cuando en las noticias ve como un lagarto gigante está destruyendo la ciudad de Tokio, Gloria, poco a poco comienza a entender que, a través de su mente está conectada a estos extraños sucesos. Con el fin de evitar una total destrucción, Gloria necesita averiguar por qué su, aparentemente insignificante existencia, tiene un efecto tan colosal en el destino del mundo.

Sayaka Producciones fundada en el año 2005, desde el año 2008 es filial de Arsénico Producciones y sus socios son Nahikari Ipiña, Borja Cobeaga, Borja Crespo, Koldo Serra y Nacho Vigalondo. Entre sus largometrajes destacan **Cronocrimenes** (con más de 15 premios internacionales) **Extraterrestre** y **Open Windows** de Vigalondo y **Pagafantas**, **No Controles** y **Negociador** de Borja Cobeaga. Actualmente están embarcados en el rodaje de **Guernika**, la nueva película de Koldo Serra.

Nahikari Ipiña, productora de **Colossal** nos cuenta: "La incorporación de Anne en **Colossal** es la guinda que colma un año de trabajo junto a Nacho. Ésta será nuestra cuarta película juntos y creo que sorprenderá. El guión es muy especial y su protagonista un personaje inolvidable, por fin una protagonista femenina en una película de Vigalondo".

DAVID LYNCH ESTARÁ EN TWIN PEAKS

► Finalmente **Twin Peaks** volverá a contar con David Lynch. El director lo confirmó a través de su Twitter. Parece ser que Showtime y Lynch han llegado a un acuerdo y esta nueva entrega de la serie verá la luz con su equipo completo.

25 años después **Twin Peaks** nos espera para desvelarnos nuevos misterios en una nueva temporada que podría ser más larga de lo anunciado originalmente.

FOX ANUNCIA THE NEW MUTANTS

► El director de **The Fault in our Stars**, Josh Boone es el elegido para dirigir la adaptación de **The New Mutants**, un *spin-off* del universo X-Men que será producido por Lauren Shuler Donner y Simon Kinberg sobre el guión de Knate Gwaltney.

Esta será la tercera adaptación para Boone tras **The Vampire Chronicles**, basada en las novelas de Anne Rice, o la adaptación de la novela de Stephen King, **The Stand**, para Warner.

El film podría ocupar el lugar reservado para una película de X-Men que había anunciado Fox para 2018.



EL REGRESO DE MULDER Y SCULLY

FECHA DE ESTRENO PARA EXPEDIENTE X

Será el próximo 24 de enero cuando Mulder y Scully regresen para encontrar la verdad en una miniserie de seis episodios protagonizados por David Duchovny y Gillian Anderson.

Chris Carter firma los guiones que darán carpetazo a algunas preguntas que quedaron sin respuesta durante la emisión de la serie y las dos películas con las que contó la saga.

Apunta en tu agenda, **The X Files** volverá el 24 de enero.

SCIFIWORLD *The Bar*



SI ESTÁ EN UNA PALABRA O EN UNA MIRADA,
NADA PUEDES HACER CONTRA...

BABADOOK

A LA VENTA EL 3 JUNIO EN  VIDEO,  Y PLATAFORMAS DIGITALES

"BABADOOK ES
LA PELÍCULA MÁS
ATERRADORA QUE HE
VISTO JAMÁS."

- William Friedkin,
director de 'El exorcista'

"PASARÁS MIEDO.
Y TAMBIÉN, QUIZÁS LO
QUE SERÁ MÁS ATERRADOR
ES QUE TE LLEGARÁ
A CONMOVER"

- A. O. Scott, *The New York Times*

"UNA FÁBULA
TERRORÍFICA,
ESPELUZNANTE,
ELEGANTE E
INTELIGENTE"

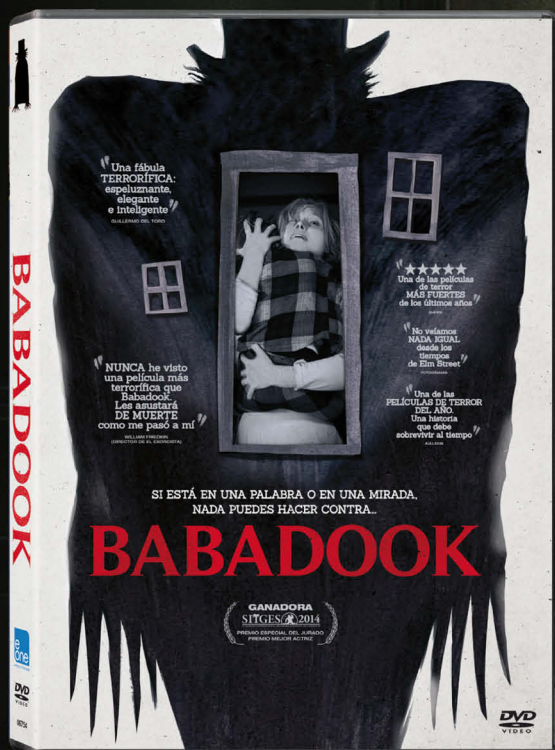
- Guillermo del Toro

GANADORA
SITGES 2014
PREMIO ESPECIAL DEL JURADO
PREMIO MEJOR ACTRIZ

GANADORA
NYFCC
PREMIO MEJOR ÓPERA PRIMA

NOMINADO
ASOCIACION
DE CRÍTICOS
DE CHICAGO
MEJOR DIRECTOR NOVEL

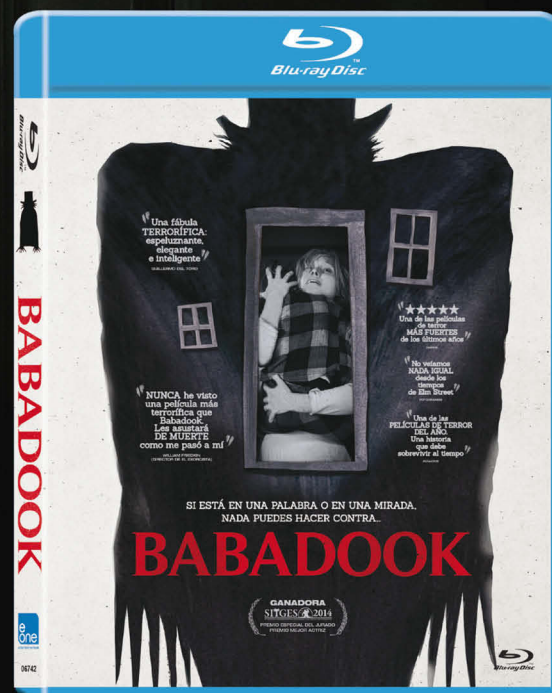
2 NOMINACIONES
CRITICS CHOICE AWARDS
INCLUYENDO
MEJOR PELÍCULA DE CIENCIA-FICCIÓN/TERROR

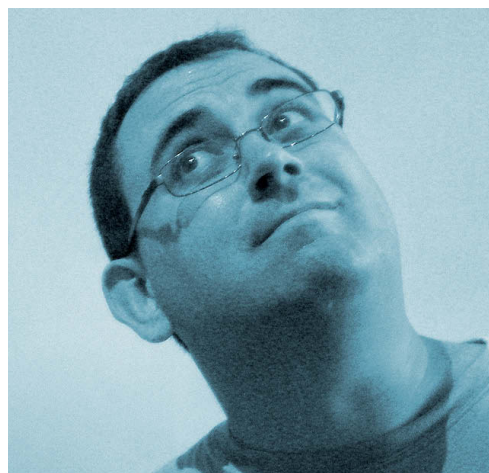


EXTRAS

- Making of
- Escenas eliminadas
- Entrevistas con la directora Jennifer Kent y la actriz Essie Davis

VER TRAILER



LA SOMBRA DE GRUMM por David Mateo

CHALLENGER

llonense quiere sorprendernos. Vamos a conocer un poquito más su nueva novela.

Guillem, ¿qué planteas en tu nuevo libro “Challenger”?

Challenger es una novela en red o tela de araña que narra setenta y tres momentos durante la mañana en que tuvo lugar el accidente del transbordador espacial. Con el pretexto de la tragedia previsible, la realidad se desmorona y aparece todo un despliegue de personajes y situaciones extrañas y mágicas con el trasfondo de Miami en los años ochenta. La posibilidad de varios universos que colisionan sobrevuela la novela y abre puertas y ventanas a lo inesperado.

Esta es una historia de muchas historias. ¿Te ha sido muy complicado entrelazarlas todas?

Mucho. Además de escribir una novela en red –que es algo a lo que no estamos acostumbrados y que no sabía muy bien si funcionaría– quería hablar del multiverso, de transhumanismo, de la delincuencia urbana y magia, de errores de cálculo; de personajes que, al igual que el Challenger despegaban y estallaban en pleno vuelo una bonita mañana de martes. Sabía lo que quería hacer pero no sabía si podía hacerse o siquiera si sabría hacerlo. Hay mucho trabajo detrás de cada personaje y capítulo de este libro.

Una vez más, te aproximas a la realidad, pero no dudas en utilizar el fantástico como hilo conductor para entrelazar esas historias que componen la novela. ¿Qué podemos encontrar en esas historias?

Challenger se dibuja por capas. En la superficie encontramos personajes desesperados frente a su última oportunidad o en situaciones límite. Y aquí hay un paralelismo con ese transbordador que despegaba y estalla. Todo gira en torno al fracaso. Y después, una vez lo cotidiano se hace añicos y se va al garete, topamos con el mundo real, el de los muchos mundos; invasiones alienígenas, fantasmas de la Segunda Guerra Mundial, máquinas que

viajan en el tiempo en busca de su origen, agencias secretas del Gobierno y monstruos marinos... **Challenger** es una demostración literaria de que todo es posible una vez se acepta el fracaso, el final inesperado pero siempre probable.

¿Por qué enmarcar la novela en un hecho tan alejado como la tragedia de un transbordador espacial en Cabo Cañaveral?

Por una parte es algo que me perseguía desde hace tiempo. Es uno de los recuerdos vívidos de mi infancia, no sé por qué. Supongo que representaba el principio del fin de alguna manera. Por otra parte, necesitaba un hecho real, incontestable y trágico, y que el lector hubiese asumido como parte de la cultura popular, para ejercer de contrapunto al hecho fantástico. El transbordador espacial y su final era la imagen perfecta para lo que quería contar.

De todas las historias que podemos encontrar en Challenger, ¿cuál es tu preferida y por qué?

No sólo las historias. Después de tanto tiempo, tengo un lazo afectivo importante con muchos personajes. Los chavales de la tienda de cómics; Bob y su mujer que lee ciencia ficción; Frank y la secta masónica; los policías en la autopista y Jacob Stein en su tienda de electrodomésticos, por poner unos cuantos ejemplos. Aunque si tuviese que elegir una, solo una, creo que me quedaría con la historia de la bala que unos pandilleros cubanos disparan por error. Define muy bien el espíritu de la novela.

¿Y a partir de ahora, cuál va a ser el camino literario de Guillem López? ¿Alguna sorpresa en el futuro inmediato?

Escribir y publicar buenas historias de género fantástico. Habrán noticias. ¿Sorprendentes? Estoy trabajando en ello.

Para un escritor que se sabe mover en todas las distancias: ¿cuento corto o novela larga?

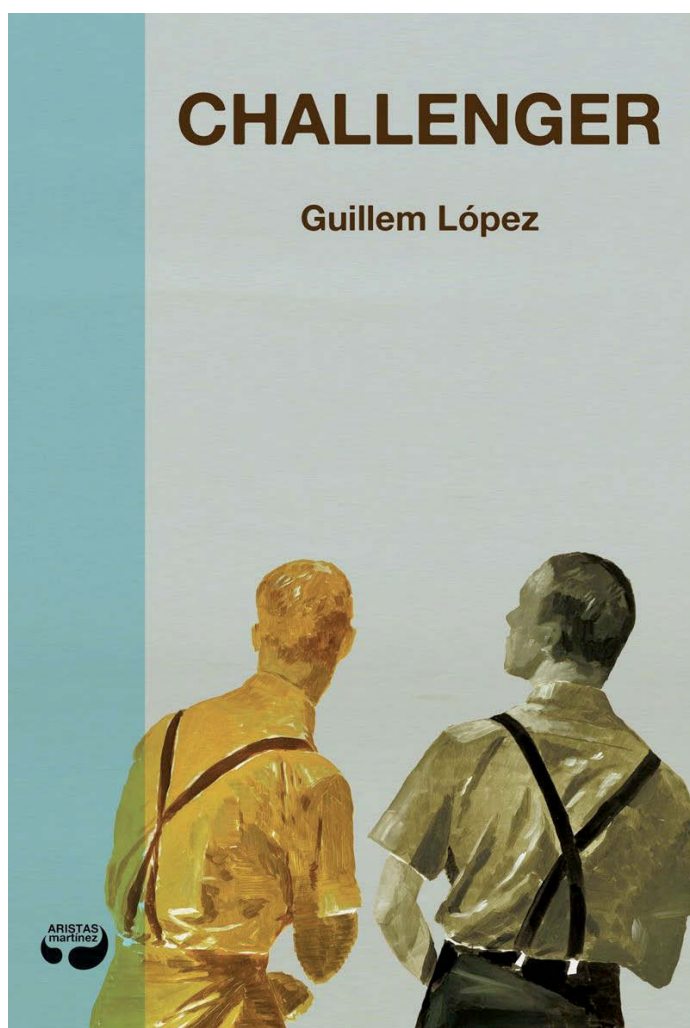
Yo soy novelista, no puedo evitarlo. Pero, en los últimos años, he practicado mucho el relato breve y también me encuentro cómodo en las distancias cortas. Próximamente, publicaré un relato en una antología que promete y del que estoy muy satisfecho.

¿Existe vida en España para el género fantástico más allá de George Martin o Stephen King?

¡Ja! ¿Vida? Esto no es vida, es literatura de género fantástico en España. A estas alturas, ya sabemos dónde nos metemos y vivir se puede vivir de muchas maneras.

Gracias por responder nuestras preguntas, Guillem, y mucha suerte con “Challenger”.

Gracias a vosotros. **SFU**





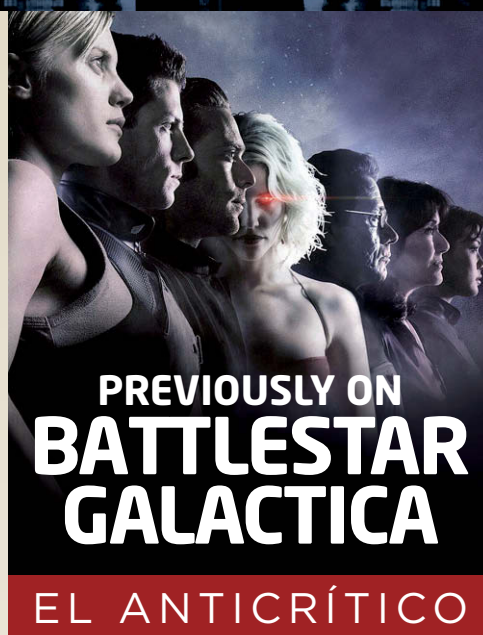
ue estamos viviendo una época dorada de las series de TV es algo obvio. La televisión ha dejado de ser la hermana menor del cine para erigirse por derecho propio en la plataforma que

más calidad nos ofrece en sus historias. Si buscas calidad, si buscas algo novedoso, si buscas riesgo... búscalo en la televisión. Esto ha sido gracias al esfuerzo de muchas productoras que han cogido un medio denostado durante décadas y lo han convertido en el principal campo de pruebas para ideas novedosas, radicales y diferentes. El cine ya no es lo que era, ya no se atreve a ser original ni arriesgado. Voy a iniciar un pequeño ciclo de reseñas de series, y lo haré por la que, para mí, conforma una de las mejores series de la historia: *Battlestar Galactica*, y no hablo de la original de 1978, sino del *remake* llevado de 2003. Pero vayamos por partes.

Galactica fracasó estrepitosamente en televisión allá por el año 78. Sólo tuvo una temporada, y puede que fuera vista por bastante gente, pero no la suficiente como para amortizar una producción muy cara para los estándares de la época. Hubo una segunda temporada de la que hasta los miembros del reparto reniegan, y que llegó a los videoclubs bajo el socorrido título de *Galactica 1980*. Yo pude verla después de mucho buscarla... y decir que era algo de vergüenza ajena es quedarse corto. Pero a veces los milagros suceden, y un *remake* llegó para poner las cosas en su sitio, y para demostrar que, en ocasiones, segundas partes (o *remakes*) sí fueron buenas.

Un dato del que poca gente se acuerda es que hubo una pequeña batalla por hacerse con los derechos de este *remake*. Quien se llevó el gato al agua, ya lo sabemos, fue Ron Moore, uno de los guionistas de la franquicia *Star Trek* que quiso hacer con *Galactica* algo completamente distinto y novedoso. Pero hubo otra persona que pujó para que Universal le cediera los derechos: nada menos que el Apolo original, el actor Richard Hatch. Este hombre produjo un tráiler de un par de minutos en el que se veía por dónde quería llevar conceptualmente la serie: de haber caído en sus manos, habría sido una continuación directa de la de 1978, con el niño Boxey ya adulto convertido en un as estelar, y la hija del Starbuck original como su compañera de andanzas. En youtube podéis encontrar fácilmente este tráiler de muestra, sólo tenéis que buscar las palabras clave "Richard Hatch" y "remake Galactica". Viéndolo, uno se da cuenta de que la decisión de Universal fue la más acertada.

¡Atención, importantes spoilers a partir de ahora! Aunque la versión de Moore tiene fallos, sobre todo debido a su insistencia en convertir la saga en un discurso religioso monoteísta (eso de convertir a Baltar en Jesucristo y a Starbuck en un ángel no se lo perdonaré nunca), lo cierto es que lograron hacer la mejor epopeya galáctica de la historia televisiva. Cuando hoy en día recomiendo a un amigo que la vea, siempre la vendo de la misma forma: "¿puedes imaginar una serie con un guión tan bueno y complejo como el de *The Wire* o *Los Soprano*, pero en un entorno de ciencia ficción? Eso es *Battlestar Galactica*". Nunca me creen, pues resulta difícil imaginar que un guión com-



plejo y lleno de personajes y frases inolvidables esté enmarcado en un entorno futurista, pero cuando la ven, me dan la razón. Sí, *Galactica* es la serie que hizo madurar la ciencia ficción, presentándonos tramas complejas y reflexiones sesudas sobre temas tan difíciles como el hambre, la religión, el conflicto ejército-Estado, la esencialidad de la religión, la paranoia conspirativa o la evolución existencial del ser humano. ¿Quién da más?

¿Y qué decir del reparto? Un grupo de actores en estado de gracia nos trajeron las mejores interpretaciones de sus vidas. Decir que toda la serie descansaba sobre los hombros de uno de ellos sería exagerar las cosas, pero desde luego entre tanta estrella refulgía con luz propia Edward James Olmos, regalándonos a un Adama que eclipsará para siempre el recuerdo del original, y que superará en la propia carrera de Olmos sus anteriores hitos. Sus charlas/discusiones con la presidenta de las colonias, una excelente Mary McDonnell, en las que ambos representaban los conflictos entre ejército y democracia, fueron antológicas. Curiosamente, el que debía de haberse convertido en el protagonista, Jamie Bamber (el hijo de Adama, Lee "Apolo"), pasa sin pena ni gloria entre tanto secundario poderosísimo, limitándose a cimentar un héroe con físico de muñequito Ken al que, para intentar conferir algo más de peso, le dan un giro de guión inesperado allá por la tercera temporada. No diré nada sobre la comentadísima, en su momento, interpretación de Katee Sackhoff como Starbuck, pues me sumo a la legión de fans de este personaje bebedor, egocéntrico, problemático, pendenciero y aún así, noble hasta la muerte. Pero sí que romperé una lanza a favor de una chica que, en principio, todo el mundo miraba con condescendencia precisamente por los mismos motivos que a Apolo, es decir, por tener el físico de una Barbie neumática: Tricia Helfer interpretaba a la explosiva rubia cylon con la que soñaba el doctor Baltar. Helfer me sorprendió, sobre todo la segunda vez que revisé la serie, por su estupenda interpretación. No sólo tenía un físico espectacular, sino que encima era de las mejores actrices del reparto (ver cuando es violada por los marines coloniales, o cuando cambia de registro para interpretar a una variante

más terrenal de ese "Espíritu Santo" con el que mortificaba a Baltar). ¿Es posible que las rubias tremendas también sepan actuar? Bueno, os recuerdo que Charlize Theron tiene un Óscar, y muy merecido, por cierto...

Otra cosa que poca gente sabe es que toda la línea argumental del *remake* de *Galactica* ya estaba en la serie original, aunque entonces fueran meras sugerencias. Al revisar de nuevo *Galactica 1978*, localicé dos episodios en los que se sugerían los dos conceptos clave del *remake*: en el primero de ellos, Apolo entra en la enfermería y habla con el jefe médico sobre unos robots con aspecto vagamente humano que salían en ese capítulo. Apolo, asustado, le pregunta: "¿Cree posible que algún día los cylon construyeran cuerpos a semejanza de los humanos?", idea que el doctor rechaza con un "posible, pero improbable a corto plazo." En el otro episodio, *La guerra de los dioses*, unas esferas de luz blanca conocidas como "naves alienígenas de tecnología avanzadísima", un personaje interpretado por Patrick Macnee como Satanás (!) se refiere a ellas sin tapujos como "ángeles".

Podría decirse, pues, que el bueno de Moore cogió estas dos ideas y las amplificó, proyectándolas hasta el infinito para ver qué daban de sí: en un universo donde los ángeles existían (y los demonios), y donde la tecnología cylon podía llegar a teorizar humanos perfectos, ¿qué podría pasar si todo confluyera en un apocalipsis que rieta tú del de la Biblia? ¿Podría nacer un Jesucristo que primero condenase a la Humanidad (Baltar) y que fuera asediado por el Espíritu Santo cristiano en forma de rubia buenorra (Número Seis) para convertirlo en adalid del paso del politeísmo al monoteísmo? ¿Podrían ser las máquinas las que creasen a este Dios único, y contagiasen con su fe a los humanos para que abandonasen a sus dioses paganos? ¿Podría uno de los personajes principales volver de la muerte convertido en ángel redentor, aunque fuera por poco espacio de tiempo, para guiar a la Humanidad hacia su destino? Fue una idea como mínimo innovadora, ahora bien, mal llevada a la práctica en su vertiente más extrema, es decir, la que el guión toma en la cuarta y última temporada de la serie.

No voy a negar que el final de *Galactica* no me gustó. No podía ser menos, ya que soy ateo, y me fastidian los discursos adoctrinadores sobre el cristianismo y la necesidad de ultranza de un Dios único que nos redima de nuestros pecados. Pero aún así... qué viaje, señores, hasta llegar a ese punto. Qué tres temporadas y películas intermedias tan gloriosas. Como diría Odiseo, fue el viaje el que realmente valió la pena, aunque al llegar a la meta el premio fuera un tanto exiguo. Os aconsejo fervientemente que veáis la serie, los que aún no la conocéis, y a los que sí que la volváis a revisar. Porque los primeros descubrirán la mejor serie de CF de la historia, y los segundos se percatarán de miles de detalles argumentales escondidos que seguramente se les pasaron por alto la primera vez, y que ahora, viéndolos con perspectiva y sabiendo lo que va a pasar, adquirirán pleno sentido.

¿No es esa, al fin y al cabo, la definición de una Obra Maestra? **SFW**

¿Cómo nace “Back to the Culture”?

Diego Matos: Este proyecto nace como una apuesta personal de tres amigos (Alberto Vicente, Israel Garzón y yo mismo) por la nostalgia y por lo nostálgico. Alberto y yo nos conocemos desde el colegio, ya habíamos trabajado juntos en otros libros y queríamos sacar adelante un proyecto propio. Le dimos muchas vueltas y al final nos decantamos por hacer un publicación de monográficos centrados en los productos culturales de los años 80 y 90, revisando cada fenómeno desde entonces hasta nuestros días. Cuando Israel se enteró del proyecto no dudó en sumarse al equipo de trabajo. Juntos nos hemos embarcado en esta aventura con mucha fuerza e ilusión por hacer algo de calidad, de fans a fans. Por suerte, lo retro está de moda.

¿Cuál es vuestro sistema de trabajo?

D.M: Alberto y yo alternamos la coordinación de cada número. El primero, el de las Tortugas Ninja lo coordiné yo, y el de Cazafantasmas lo ha coordinado él. El coordinador plantea un poco el mapa a seguir. Después dividimos las secciones y nos ponemos con la elaboración de los contenidos. Cuando terminamos un apartado, el otro lo revisa y modifica lo que considera. Le damos un vistazo final y se lo pasamos todo a Israel, que es el encargado de ponerlo en página y de darle la forma final. Una vez está la maqueta lista volvemos a repasar todo los tres antes de cerrarlo y mandarlo a imprenta.

¿Cuanto tiempo lleva elaborar un número?

Alberto Vicente: No hay una temporalidad exacta, pero serían unos tres meses. Eso incluye la documentación y redacción de los contenidos, la maquetación, los diseños (tanto del interior como de la cubierta) y las muchas revisiones que hacemos de cada parte (y eso sin contar imprevistos, que siempre hay). Es un proceso laborioso en el que debemos estar muy bien coordinados para poder sacarlos dentro de los plazos que hemos marcado anteriormente.

¿Cuál es la tirada que hacéis normalmente?

A.V: Esto también varía porque “BTTC” aún está en sus inicios. Del primero tiramos 120 ejemplares (que por circunstancias acabaron siendo más) y vendimos cerca de 180. Del segundo, 200 ejemplares a los que se añade una segunda edición del primero con 70 ejemplares más. Con el tercero esperamos seguir creciendo y hacer una tirada mayor, pero todo dependerá de la demanda de estos dos números.

¿Qué opinas del nuevo boom que viven los fanzines actualmente?

D.M: Es algo genial. Hubo quien auguró que el papel estaba muerto, pero se equivocaba, el papel está más vivo que nunca. El tema del nacimiento y buena salud de los fanzines en la actualidad se debe también a las facilidades de impresión y la distribución y difusión que llega a través del gran escaparate que es Internet. A eso y a los profesionales que están detrás de cada proyecto. Nosotros somos muy fans de fanzines como “Exhumed Movies”, de Francisco Javier Arménia, José Antonio Diego Bogajo y Javier Lopera;



del “Amazing Monsters”, que lidera Dani Moreno, o del “Fantastic Films Neutron”, del decano en esto de las autopublicaciones, José María Gil, por citar alguno. Que salgan publicaciones así por doquier y que lleguen a los lectores porque sin ellos nada de esto sería posible.

¿Cómo describirías “Back to the Culture”?

A.V: Se trata de monográficos cuatrimestrales de las grandes franquicias de los 80 y 90, que cubre su evolución en todos los formatos: películas, series, videojuegos, cómics, música, merchandising... Un homenaje completísimo para los nostálgicos y todos aquellos que quieran explorar más a fondo sus sagas favoritas.



¿Cuáles serían para vosotros los puntos fuertes de “Back to the Culture”?

A.V: Que sean monográficos nos permite tocar todos los palos de una única franquicia, profundizando mucho más que cualquier otra publicación que aborde temas similares. Son números divertidos y fáciles de leer, repletos de curiosidades y realizados con mucho mimo, tanto en el contenido como en el diseño. No es un producto de leer y tirar, sino un objeto de colección (e incluso una obra de consulta) que rebosa nostalgia de la primera a la última página.

¿Qué momento vivido con “Back to the Culture” os enorgullece más?

D.M: Estoy orgulloso de cada momento vivido con este proyecto, desde el inicio, cuando sólo era una idea, hasta la llegada de cada número físico a mi casa. Abrir las cajas y verlos ahí siempre es emocionante. Aunque si tuviera que quedarme sólo con uno, elegiría el haber podido conocer a tanta gente que nos ha mostrado su cariño (desde lectores que ahora son amigos, a entrevistados como Octavio López Sanjuan, o profesionales como Mateus Santolouco o Javier Castillo, que nos regalaron un par de dibujos estupendos para publicarlos y maestros como Kevin Eastman, cuya entrevista fue un sueño hecho realidad).

¿Dónde se puede conseguir?

A.V: A través de nuestra página web (backtotheculture.es), en la sección de pedidos. O escribiéndonos a nuestras redes sociales. También distribuimos a varias tiendas del territorio nacional, incluyendo Shogun Salamanca, Tipo (Salamanca), Tienda Dtbos (Salamanca), Joker (Bilbao), la librería Universal (Barcelona), Zuloo Irudia (Vitoria-Gasteiz) o La Ventana Indiscreta (Zaragoza), entre otras.

¿Papel o digital?

D.M: Creo que los dos medios pueden convivir perfectamente. Lo digital gana en inmediatez (y además evita problemas de colocación y de espacio). Pero el papel tiene una magia especial que no podrá ser sustituida por nada. No hay nada mejor que el tacto de un libro/revista/fanzine, poder abrirlo y leerlo en cualquier parte. Nosotros buscamos eso, que nuestras publicaciones se atesoren en estanterías y se devoren con gusto, al tiempo que se esboza una sonrisa y se reabren las compuertas de los almacenes de las memorias de los lectores.

¿Algo que queráis añadir?

A.V: En paralelo a los monográficos, organizamos jugosos concursos a través de Facebook y Twitter, en los que sorteamos ejemplares y productos retro. ¡Un punto a favor para seguirnos! **SFW**

DETALLES TÉCNICOS

Formato: Din A5 | **Nº de páginas:** 110

PVP: 6,95 ejemplar. Packs, consultar en la web.

Acabado: Portada a color, interior en blanco y negro.

Fecha lanzamiento: Cuatrimestral

Números publicados hasta la fecha: 2

FESTIVAL DE CÓMIC EUROPEO DE ÚBEDA Y BAEZA

por Rafael Ruiz-Dávila

ENTREVISTA A
SU DIRECTOR:
**PABLO
LOZANO
ANTONELLI**

Cada Otoño, en la provincia de Jaén, tenemos una cita que no podemos perdernos si somos aficionados al cómic en general, y a la *bande dessinée* en particular: El Festival de Cómic Europeo, de Úbeda y Baeza. Realizado entre dos localidades históricas, en un marco de monumentos inmejorable y con invitados de lujo (en la primera edición asistieron autores de la talla de Carlos Pacheco o Jordi Bayarri, entre otros, como ya comentamos aquí en su momento), charlas, presentaciones, mesas redondas, visitas guiadas, cosplayers, conciertos... y todo lo posible para acercar este evento, más que a la comercialidad de una comic con, a la elegancia de un festival francobelga. En su segunda edición, los visitamos de nuevo, y pudimos charlar del presente pasado y futuro del Festival con su artífice y director: Pablo Lozano Antonelli.

Muy Buenas, Pablo. Nos vemos de nuevo.
Encantado de volver a tenerte aquí.

¿Cómo definirías exactamente el Festival de Cómic Europeo de Úbeda y Baeza?

El Festival de Cómic Europeo de Úbeda y Baeza es una apuesta porque el noveno arte tenga su propio espacio en la Provincia de Jaén. Este Festival pretende reunir el mundo comiquero de la provincia con los autores y artistas que más están destacando en el panorama nacional. Para ello creamos un espacio de reflexión y encuentro alrededor de sobre todo el cómic europeo en un entorno privilegiado como son las ciudades Patrimonio de la Humanidad de Úbeda y Baeza

¿Cómo surgió la idea?

La idea surge debido a que muchos de los socios de la "Asociación Cero Culture" que somos muy aficionados al cómic, queríamos crear un espacio o momento dedicado a las viñetas dentro de nuestra provincia en el que el mundo del cómic nunca ha tenido ninguna presencia. Para ello desde la asociación impulsamos el evento con la ayuda de las administraciones provinciales y gobiernos locales así como multitud de colaboradores.

¿Por qué cómic europeo?

El cómic europeo, en la mayoría de los miembros de la asociación, ha sido siempre una referencia. Su calidad, diferentes estilos como su formato así como el tipo de historias que nos han contado siempre nos han atraído. Ante la inexistencia de algún tipo de evento de cómic dedicado a este formato, creímos que era una oportunidad para reivindicarlo y trabajarlo.

No es común ver un evento repartido entre dos localidades, menos aún uno dedicado al cómic.

Las ciudades de Úbeda y Baeza son dos poblaciones muy cercanas y unidas por muchos elementos. Creímos que el cómic podría ser otra manera más de hermanarnos y no solo fomentar este arte único y exclusivamente en nuestra localidad sino también en nuestros hermanos de patrimonio de la humanidad de Baeza.

¿Qué objetivos, persigue el Festival?

El Festival como anteriormente hemos dicho pretende reivindicar un hueco al no-

veno arte, y más concretamente a su parte más cultural, más europea (ya que aunque Marvel y DC vendan mucho, somos europeos al fin y al cabo) y, en definitiva, diferente, en la Provincia de Jaén.

¿Has intentado que este festival tenga ingredientes que lo hagan único con respecto a otros eventos de cómic?

Ese es el principal objetivo del evento. La singularidad por la temática que trata (cómic europeo sobre todo) y el entorno se realiza ya es un diferenciador. Huimos del formato de salón fuera de la ciudad, apartado y totalmente externo a la población. Nosotros poco a poco lo hemos ido integrando en su interior y combinándolo con diferentes espacios de la ciudad. Además intentamos innovar con actividades como "La gastronomía del Cómic", "Teatro de Cómic" o nuestro concierto inaugural en las dos ediciones pasadas titulado "Del Cómic al Cine".

¿Hay planes para seguir creciendo?

Por supuesto que sí. Pero vamos con pasitos lentos y seguros. No se puede crecer de golpe ya que podría ser contraproducente y acabar con la esencia con la que nació. Así que poco a poco lo iremos viendo crecer y aumentar en calidad, así como en proyección.

Estaremos ahí para ver esa proyección. Muchas gracias, Pablo.

A ti, Rafa, ¡y hasta la próxima edición! *sfw*



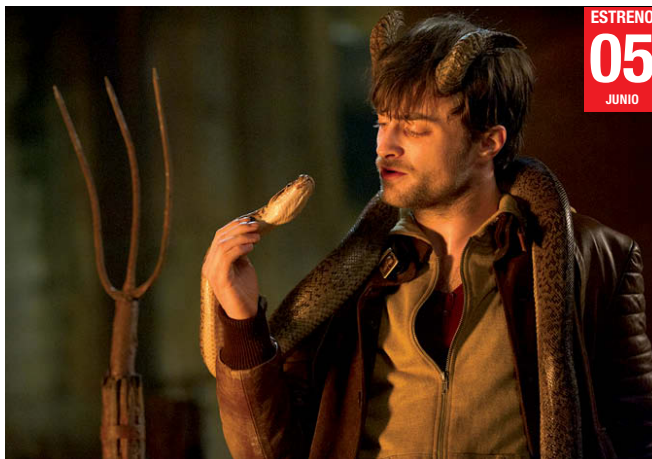
CUERNOS

DA IGUAL SI BUENOS O MALOS, CUERNOS SON CUERNOS

por José Miguel Rodríguez

Basada en la tercera novela de Joe Hill (*Fantasmas* y *El traje del Muerto*), de título homónimo, Alexandre Aja nos presenta un nuevo trabajo en el que prima la historia y la atmósfera por

encima de los efectos y la violencia explícita a la que nos tiene acostumbrados, si bien permanece intacta su crueldad habitual. La cinta protagonizada por un más que correcto y versátil Daniel Radcliffe, narra la historia de Ig Perrish único sospechoso de la muerte de su novia Merrin. Un año después del asesinato, tras una borrachera enorme, Ig, se despierta con unos cuernos que sacan el lado más oscuro de sus vecinos cuando interactúa con ellos. Ig aprovechará la ocasión para intentar encontrar al verdadero asesino de su novia.



ESTRENO
05
JUNIO

Título original:
Horns

USA/CAN | 2013

Productora:
Red Granite Pictures
Mandalay Pictures

Distribuidora:
Universal

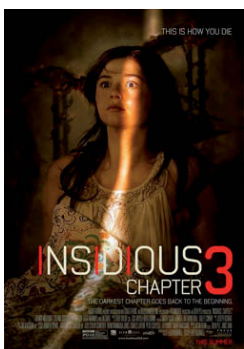
Director:
Alexandre Aja

Guión:
Keith Bunin

Reparto:
Daniel Radcliffe
Max Minghella
Joe Anderson
Juno Temple
Kelli Garner
James Remar
Kathleen Quinlan
Heather Graham
David Morse

Duración:
120 min.

La cinta combina con bastante gracia elementos sobrenaturales, el humor negro, el romanticismo (quizás algo excesivo) e incluso el thriller con una interesante reflexión sobre la doble moral, si bien el resultado final no acaba de convencer. **SFW**



INSIDIOUS: CAPÍTULO 3

COGIENDO CARRERILLA

por Marc Gras

El productor y guionista (y actor ocasional) australiano Leigh Whannell ocupa por primera vez la silla de director (James Wan estaba ocupado

con *Fast & Furious 7*) en esta oscura precuela de la serie *Insidious* que, en esta ocasión, se aleja de sus protagonistas habituales (la familia Lambert), para contar la historia de una adolescente (Stefanie Scott) acosada por un ente maligno al que solo una reticente Elise Rainier (Lin Shaye) podrá hacer frente gracias a su capacidad para ponerse en contacto con los muertos.

Whannell, guionista de las tres *Insidious*, además de gran parte de la saga *Saw*, insufla una nueva vida a una franquicia que



ESTRENO
05
JUNIO

Título original:
Insidious: Chapter 3

USA | 2015

Productora:
Automatik Entertainment
Blumhouse Productions
Entertainment One

Distribuidora:
eOne Films

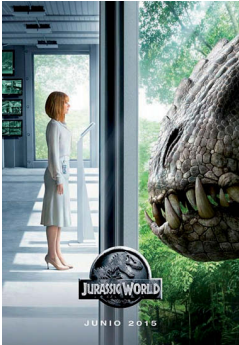
Guión y Dirección:
Leigh Whannell

Reparto:
Dermot Mulroney
Stefanie Scott
Angus Sampson
Leigh Whannell
Lin Shaye
Tate Berner
Michael Reid MacKay
Steve Coulter
Hayley Kiyoko
Corbett Tuck
Tom Fitzpatrick

Duración:
97 min.

narrativamente (que no comercialmente, por lo que adelantaba el productor Jason Blum durante la promo de la segunda parte) parecía haber tocado a su fin con *Insidious 2* (2013), algo reconocido incluso por Patrick Wilson (Josh Lambert, en la saga), especializado últimamente en sagas sobrenaturales (*Expediente Warren*). **SFW**





JURASSIC WORLD

EL PODER JURÁSICO VUELVE A LA CARGA

por Esther Soledad Esteban Castillo

Este 2015 podremos disfrutar de una nueva entrega de una de las sagas más famosas y queridas de la historia del cine iniciada por Steven Spielberg.

En esta ocasión la dirige Colin Trevorrow y cuenta con un reparto formado por estrellas como Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Omar Sy, Jake Johnson, Judy Greer, Ty Simpkins, BD Wong, Katie McGrath o Lauren Lapkus entre otros.

En esta entrega la aventura continúa veintidós años después de los sucesos acontecidos en *Jurassic Park*, y veremos que la isla Nublar se ha transformado en el parque temático Jurassic World, donde muchos de los dinosaurios que ya son viejos conocidos de las películas ahora han sido supuestamente domesticados.

Como os podéis imaginar todo esto suena muy bonito pero no tardará en llegar la tormenta a tanta calma con un dinosaurio de una especie desconocida y una inteligencia descomunal llega para causar estragos y dominar el lugar.

Este guión de Rick Jaffa, Amanda Silver, Mark Protosevich y el propio Colin Trevorrow promete aventuras, acción y muchos momentos trepidantes para el espectador, pero tendremos que esperar hasta el doce de junio para comprobar si está a la altura de las entregas previas. **SFW**



ESTRENO
12
JUNIO

Título original:
Jurassic World

USA | 2015

Productora:
Amblin Entertainment
China Film Co.
Legendary Pictures
Universal Pictures

Distribuidora:
Universal

Director:
Colin Trevorrow

Guión:
Rick Jaffa
Amanda Silver
Colin Trevorrow
Derek Connolly

Reparto:
Vincent D'Onofrio
Chris Pratt
Bryce Dallas Howard
Judy Greer
Jake Johnson
Lauren Lapkus
Katie McGrath
Brian Tee
Nick Robinson
BD Wong
Ty Simpkins
Omar Sy
Eddie J. Fernandez
Irrfan Khan
Andy Buckley
Kelly Washington
Divine Prince Ty Emmecca
Fileena Bahrís
Christopher Heskey
Matty Cardarople
Chloe Perrin
Hélène Cardona
Jennifer Rikert Wolski
Michelle DeVito
Eric Edelstein



SAN ANDRÉS

TERREMOTOS Y CATÁSTROFES VARIAS EN RUTILANTE 3D

por Roberto J. Rodríguez

Dwayne "The Rock" Johnson se rodea de un plantel de intérpretes cuanto menos peculiar con el propósito de demostrarse a sí mismo y a los espectadores que es capaz de solventar con garantías su rol de héroe de acción.

En *San Andrés* encontramos actores de la talla de Paul Giamatti, rostros emergentes como Art Parkinson, Ioan Gruffudd o Alexandra Daddario, rutilantes estrellas del Pop como Kyle Minogue, modelos reconvertidas a actrices como Carla Gugino o exdeportistas tratando de construirse una carrera cinematográfica como Todd Williams.

La premisa debe de ser una de las pesadillas recurrentes de la comunidad hollywoodense: la falla de San Andrés cede y se desencadena un terrible terremoto en la soleada California.

Para dar forma a una película que pretende "actualizar" el espíritu de las grandes producciones sobre catástrofes, los productores han recurrido a un nutrido grupo de guionistas para reescribir el guion original de Jeremy Passmore y Andre Fabrizio. En la edad dorada de Hollywood, esto no solo era algo común, sino que solía ser una garantía de que el filme se cimentaría sobre un guion sólido; en la actualidad denota cierto descontrol creativo. **SFW**



ESTRENO
12
JUNIO

Título original:
San Andreas

USA | 2015

Productora:
Warner Bros.
Village Roadshow Pictures
New Line Cinema
Flynn Picture Company

Distribuidora:
Warner

Director:
Brad Peyton

Guión:
Carlton Cuse

Reparto:
Alexandra Daddario
Dwayne Johnson
Carla Gugino
Colton Haynes
Ioan Gruffudd
Archie Panjabi
Paul Giamatti
Matt Gerald
Kylie Minogue
Will Yun Lee
Art Parkinson
Vanessa Ross
Hugo Johnstone-Burt
Robin Atkin Downes
Jackie Dallas
Todd Williams
Marissa Neitling
Janell Islas
Alec Utgoff
Morgan Griffin
Breanne Hill
Steven Wiig
Allan Poppleton
Alan D. Purwin
Teresa Navarro
Christina July Kim
Jaymes Butler
Arabella Morton



MENÚ FANTÁSTICO



Primer plato: LAS AVENTURAS DEL PRÍNCIPE ACHMED (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926)

Segundo plato: EL OSO (*Lours*, 1988)

Postre: SIETE MUJERES ATRAPADAS (*The House on Sorority Row*, 1983)

Cocinado por El Guardián

■ LAS AVENTURAS DEL PRÍNCIPE ACHMED

Aunque durante décadas Walt Disney se ocupó de clamar a los cuatro vientos que *Blancanieves y los siete enanitos* había sido la primera película de animación de la historia (y a él le siguieron como el eco una buena cantidad de historiadores cinematográficos que terminaron por anclar la idea en el subconsciente colectivo), lo cierto es que ese honor podría corresponderle al *film* que hoy nos ocupa (que precede a *Blancanieves* en más de diez años). Digo podría porque, aunque nadie pone en duda que es el largometraje de animación más antiguo del que aún se conservan copias, podría haber sido precedido por dos cintas del argentino Quirino Cristiani, *El Apóstol* y *Sin dejar rastros*, aunque existen serias dudas entre los historiadores sobre si se trataría de largometrajes animados por completo. Desgraciadamente, ambos, así como el que también se considera primer *film* animado sonoro (del mismo autor), *Peludópolis*, fueron destruidos por diversos incendios y actualmente se consideran films perdidos.

Sea o no *Las aventuras del príncipe Achmed* el primer largometraje animado, lo cierto es que la cinta de Lotte Reiniger no necesita de tales hazañas para asombrar a cualquiera que se aventure en su visionado (aunque estaría bien que su autora recibiera el crédito que se merece). Filmada durante tres largos años con el fatigoso proceso de la animación con siluetas, que viene a utilizar la técnica de la filmación fotograma a fotograma de la *stop motion*, pero con figuras recortadas en negro y articuladas, la cinta es una obra de arte de una belleza cautivadora. El hecho de que su directora estuviera aún en la veintena cuando realizó este *film* (con la ayuda de su marido en la cámara y de otros animadores de vanguardia que proporcionaron fondos, efectos, etc.) y que fuera ella misma la encargada de recortar una a una las exquisitas figuras articuladas, de gran complejidad y expresividad, dan muestras del genio de esta creadora, que además también se presenta como una excelente narradora fantástica.

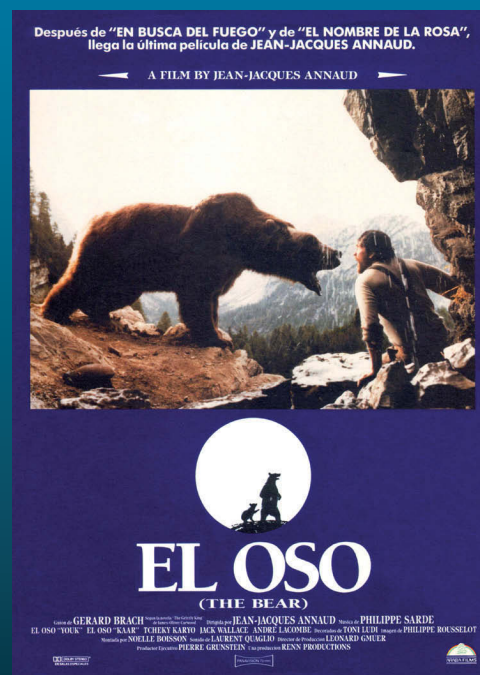
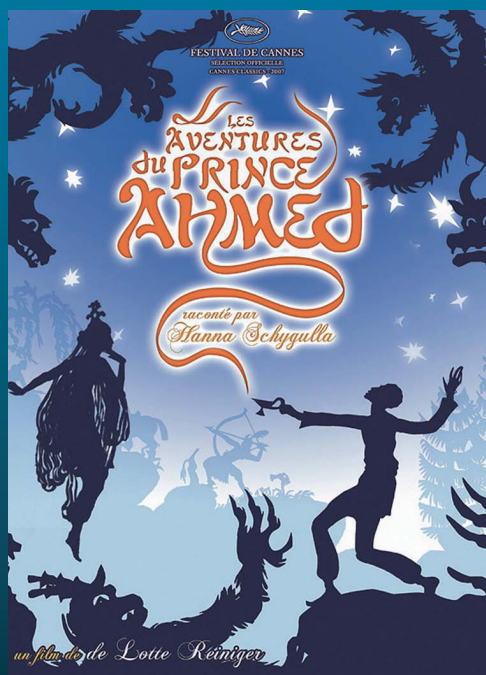
Como también sucedía con la superproducción del cine mudo estrenada dos años antes (pero realizada al mismo tiempo que Reiniger comenzaba a filmar la suya), *El ladrón de Bagdad*, con el protagonismo de la estrella Douglas Fairbanks, *Achmed* es una adaptación libre de los cuentos de *Las mil y una noches* (concretamente mezcla el cuento de Aladino con el del príncipe Ahmed), y al igual que aquella es toda una explosión arrolladora de fantasía, aún más mesmerizante por haber sido realizada con una técnica de animación tan rudimentaria (la cinta incluye incluso ejemplos del uso de un primer modelo de cámara multiplano) y con un ojo puesto en el cine de Méliès. Y aunque a muchos lectores les podría parecer en principio que una cinta de animación de siluetas en dos dimensiones no puede sostener el interés durante toda una hora, esta maravilla está aquí para sacarles de su error, puesto que aguanta perfectamente el tipo, incluso desde los ojos entrenados de un espectador contemporáneo.

Es tal la sutileza y complejidad técnica de la obra (además de la sensibilidad y el talento narrativo de su directora para dar empaque a una historia sencilla, pero contada con múltiples narraciones paralelas), que no resulta nada difícil enamorarse de la cinta, que nos

vuelve a demostrar lo incorruptiblemente libres que eran los años del cine mudo, donde todo estaba aún por descubrir y donde no existían reglas fijas sobre qué se podía hacer o cómo se debía contar una historia. Por eso es fácil que algunos elementos políticamente incorrectos de la cinta sorprendan en la actualidad (más viniendo la historia firmada por una mujer), como el voyerismo del protagonista o el hecho de que su manera de buscar el amor sea a través del rapto, además de que por supuesto (y cómo buen cuento clásico) estamos ante una historia de buenos muy buenos y malos muy malos, pero en realidad todo esto no hace más que sumar a lo que es de por sí toda una experiencia inolvidable.

■ EL OSO

Parece un tanto temerario escoger esta gran película de Jean-Jacques Annaud como representante de un menú fantástico, cuando lo que se nos cuenta en ella es a primera vista básicamente un drama naturalista de la vida y la muerte en medio de la naturaleza salvaje. Pero tanto el tono de fábula empleado por Annaud



para la narración, como la personificación de los osos protagonistas (la historia se nos cuenta principalmente desde sus ojos y en varios momentos se humanizan sus acciones y reacciones), además del uso de sueños y experiencias con drogas alucinógenas (por el propio cachorro de oso protagonista, ni más ni menos) o el tono de slasher que adquiere el *film* en la caza por el hombre de los osos en la que se convierte su segunda mitad, lo hacen para este Guardián un más que digno ejemplo del cine fantástico de la frontera.

La película en todo momento tiene un tono triste y melancólico que en poco recuerda a las cintas con animales de Walt Disney (tanto las animadas como las filmadas en imagen real), además de que muchas de las situaciones por las que nuestro cachorro de oso protagonista pasa están filmadas con una tensión y un desasosiego digno del mejor cine de terror. Rodada en plena naturaleza salvaje de las impresionantes Dolomitas italianas (que se hacen pasar aquí por las Rocosas canadienses) con auténticos osos entrenados y con muy escasos diálogos (centrados éstos en la pareja de cazadores humanos), la cinta es todo un prodigio de narración visual, con algunas secuencias que capturan la vida cotidiana de los osos (como la de la caza del pescado), simplemente extraordinarias.

Para todos aquellos que tengan la suerte de poder ver esta cinta de niños (como le sucedió a este Guardián), la experiencia les resultará muy probablemente inolvidable, y eso que no estamos para nada ante la típica cinta familiar americana, sino más bien ante un gran ejemplo de la libertad del cine europeo, que no se rige por nichos de mercado y que lleva a cabo una obra en la que tanto adultos como niños se notarán con el pie cambiado. Conteniendo escenas sangrientas tanto de caza de los osos, como de ataques con perros, heridas de bala o venganzas en forma de descuartizamiento de caballos, como también un momento de sexo osezno espiado desde lo lejos por el pequeño cachorro o la ya mencionada secuencia del *viaje* con setas alucinógenas del cachorro protagonista (totalmente alucinante y terrorífica y con un gran uso de la técnica de *claymation*), la película no es un plato inocuo y fácil al que tan acostumbrados nos tiene el cine de Estados Unidos, sino toda una aventura sin red en la que la sensación de que cualquier cosa puede suceder y que el peligro es real, es constante.

Annaud se encontraba en esos momentos en plena cumbre de su carrera, habiendo dado el gran pelotazo a principios de los 80 con *En busca del fuego* (aún más impresionantemente suicida que ésta) y rodando mientras preparaba *El oso* la genial superproducción europea *El nombre de la rosa* (adaptando el *best seller* de Umberto Eco). Tras el nuevo golpe de éxito que supuso el *film* que hoy nos ocupa, aún tendría tiempo de brindarnos otra importante adaptación literaria como fue *El amante*, antes de redirigir su carrera hacia terrenos más convencionales, con el gran éxito protagonizado por Brad Pitt *Siete años en el Tíbet* o el drama

de guerra *Enemigo a las puertas*. No parece fácil que Annaud vuelva a encontrarse en ese estado de gracia que le alumbró al principio de su carrera, pero esos primeros *films* quedarán siempre en la memoria del gran cine europeo con vocación de llevar a las masas al cine, sin renunciar al arrojo y la valentía incorruptible de sus propuestas.

El oso es todo un clásico al que se puede volver en repetidas ocasiones y que funciona igualmente bien (aunque con diferentes códigos) ante los ojos del espectador adulto como ante los del niño.

■ SIETE MUJERES ATRAPADAS

Dentro del subgénero de terror del slasher americano que brilló entre finales de los 70 y la década de los 80, existe un grupo de películas que sitúan el lugar de su acción en las hermandades tan típicas del país de las barras y estrellas. Ya en la seminal *Black Christmas* (que pasó hace bastante tiempo por este menú) teníamos el acoso a una hermandad femenina por un misterioso extraño, pero en esta *Siete mujeres atrapadas* las muertes que se empiezan a suceder parecen ser fruto de la venganza por una broma de mal gusto que terminó con la aparente muerte de la dueña de la casa donde viven las hermanas. Este detalle, incluyendo el intento de deshacerse del cadáver hundiéndolo en una mugrienta piscina y el complot de silencio entre las protagonistas para taponar el crimen, tiene una clara fuente de inspiración en el clásico francés de Henri-Georges Clouzot, *Las diabólicas*, y no será éste el único referente fácil de localizar en la cinta, puesto que siendo su director Mark Rosman ayudante de dirección de Brian de Palma en sus comienzos, no resulta extraño que la cinta tenga un cuidado por la trama y por el misterio y la tensión muy Hitchcockiano (y muy alejado de la general tendencia en el slasher a ir por faena), lo que también lleva a que la

cinta se vea más claramente como una americanización del género italiano del giallo, con especial atención en Mario Bava.

Pero el hecho de nombrar todas estas referencias no convierte a la cinta en una pobre imitadora, sino al contrario, la hacen destacar entre el resto de una enorme cantidad de títulos de aquellos años cortados todos por el mismo patrón, como una película realmente cuidada y trabajada, con su propia personalidad y con buenas muestras de talento por parte de su debutante director y guionista (quien desgraciadamente, tras ser despedido de su siguiente trabajo en *Mutant* se vio abocado a una carrera televisiva y de películas familiares), pese a que no sea una obra redonda y a que se vea ensombrecida por un final un tanto decepcionante y por cierta falta de garra en algunas de las muertes.

Lo que sí ofrece el *film* son unas competentes interpretaciones de todo su reparto, que además, y a diferencia del perfil estándar de la época, dan vida a unas jovencitas con más personalidad e interés que los meros maniqués sexuales que muchas veces utiliza el género, y puesto que los pocos jóvenes que aparecen en la cinta no resultan nada interesantes, la película acaba adquiriendo un interesante y diferente punto de vista femenino. Además la parte estética también está muy cuidada, tanto en una trabajada fotografía con un muy buen uso del color, como en una excelente banda sonora de marcado carácter clásico (de nuevo sorprendente en este subgénero) y un trabajo de dirección muy competente a la hora de narrar con calma la historia, creando un constante crescendo en la tensión del *film*.

La inclusión de algunas escenas alucinógenas causadas por las drogas que le inyectan a la protagonista, crea un curioso vínculo con nuestro *film* anterior y le otorga otro nuevo rasgo de personalidad a la cinta y los sabiamente esparcidos momentos de humor (con un absolutamente mítico momento en que un chico gordo que se ha tirado a la piscina trata de ligar con las chicas utilizando la frase *Soy un cerdo marino*) son también muy bien recibidos. Por supuesto, y como buen *film* del subgénero cuenta con ciertas dosis de gore (sorprendentemente moderadas), algunos desnudos (también es bastante recatado en este terreno) y la actuación de un grupo pop de vergüenza ajena, que hacen al *film* aún más entrañable.

Sin duda, una pieza distinguida del cine de terror de aquellos años, que hasta tuvo el honor de aparecer con todo merecimiento en la lista de slashers favoritos de la pareja protagonista de *Psychos in love* (que también pasó recientemente por este menú). **SFW**



DISPONIBILIDADES

Las aventuras del príncipe Achmed - No disponible en España. Editada en DVD y Blu-Ray en UK por BFI.

El oso - Editada en España en DVD y Blu-Ray por MPO Ibérica.

Siete mujeres atrapadas - No disponible en España. Editada en DVD y Blu-Ray en USA por Scorpion Releasing.



GODZILLA

WEEKEND

por Octavio López

EL SAURIO RADIOACTIVO INVADE ALICANTE

Del uno al tres de mayo tuvo lugar en Alicante la segunda edición del “Godzilla Weekend”, cuya intención es saciar la sed de cine de monstruos gigantes. Dicho evento ya tuvo una primera edición el pasado año aprovechando el estreno del *film* dirigido por Gareth Edwards. Aquellas primeras jornadas tuvieron una buena acogida, y sus promotores decidieron preparar una segunda entrega este año, con el fin de asentar una cita anual con el monstruo y el kaiju eiga, cubriendo así el vacío temporal hasta el estreno de la nueva entrega del saurio, prevista para el próximo 2016.

De esta forma, promovido por la web *godzillaencastellano.com*, Producciones 451, la tienda de cine Cinema Paradiso y el establecimiento Freaks Arts Bar (donde se celebraron todas las actividades), el viernes 1 de mayo se programó como inicio del evento. Ese día, la organización había preparado para las 19:00 una conferencia sobre el monstruo, titulada “Godzilla: Pasado, Presente y Futuro”, llevada a cabo por el director de cine Jonathan Bellés, que, como se describió en el número 67 de *Scifiworld*, se encuentra preparando un documental sobre Godzilla y su relación con los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki. El lugar donde se realizó la charla, la sala dedicada a las exposiciones del citado establecimiento Freaks Arts Bar, poseía unas lámpa-

ras de colores cálidos que le otorgaban un clima muy agradable a la estancia, creando un ambiente tranquilo e íntimo. Además, la organización había colocado diversos objetos y figuras por el local, desde figuras de los monstruos insignes del kaiju eiga, Godzilla y Gamera, hasta un retrato de Haruo Nakajima, aquel que se introdujo en el interior del traje del primer Godzilla, firmado de su puño y letra.

La sesión comenzó con un pequeño experimento que Bellés había ideado, previa a la charla. A los asistentes se les proporcionó una hoja en blanco, y se les indicó que en un par de

líneas describiesen qué significaba para ellos Godzilla. A continuación dio comienzo la conferencia, y el ponente fue describiendo en primer lugar el intenso vínculo entre el terror atómico sufrido por el pueblo japonés tras los bombardeos, y de cómo ese dolor nuclear afectó tanto a la población como a Ishiro Honda, futuro director de la primera película de Godzilla. Asimismo, explicó la génesis de la citada película, y de cómo los destinos de Tomoyuki Tanaka, Eiji Tsuburaya, Akira Ifukube y el propio Honda se unieron para llevar a cabo la anticipada *Japón Bajo El Terror del Monstruo* (*Gojira*, 1954). Posteriormente, Bellés continuó analizando la filmografía del saurio, su infantilización a finales de los 60 y 70, así como las dos últimas etapas de su carrera cinematográfica. Para concluir, se debatieron las dos nuevas entregas del monstruo que a día de hoy se están preparando; la secuela americana del *film* de Edwards por una parte, y la aportación japonesa que será dirigida por Hideaki Anno y que contendrá efectos especiales de Shinji Higuchi. La conferencia, completa y exhaustiva, además estuvo enriquecida con diferentes clips de video que se proyectaban en el escenario. Todo ello para servir de ejemplo o amplificación de los contenidos, tanto de las películas de Godzilla que se iban mentando como pequeños extractos inéditos de las entrevistas que Bellés ha realizado para su documental, segmentos audiovisuales por otro lado que estuvieron coordinados por un servidor, encargado de la sección *Monsterland* de esta revista. Concluida la charla, se les pidió a los asistentes que volvieran a describir qué significaba para ellos ahora Godzilla, y



GODZILLA WEEKEND 2

VIERNES 1 DE MAYO

19:00 FREAKS ARTS BAR (C/ Alona, 8)
CONFERENCIA Godzilla: Pasado, Presente y Futuro
El director de cine Jonathan Bellés analizará en profundidad la filmografía de Godzilla y desarrollará contenidos de su documental "Godzilla a Hiroshima: Los albores del Kaiju Eiga".
* Sorteo de regalos entre los asistentes

SÁBADO 2 DE MAYO

20:00 FREAKS ARTS BAR (C/ Alona, 8)
PROYECCIÓN: Japón Bajo El Terror Del Monstruo
La obra muestra de futuro Honda y la primera película de Godzilla, estrenada en 1954.

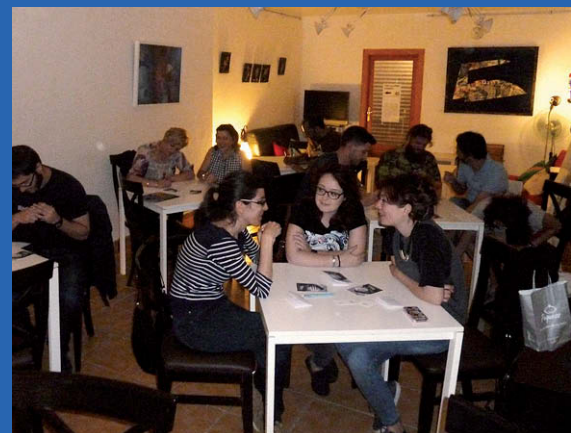
22:30 FREAKS ARTS BAR (C/ Alona, 8)
PROYECCIÓN ELEGIDA POR EL PÚBLICO
Los asistentes podrán decidir qué Kaiju Eiga será proyectado.
* Ambas películas serán debatidas a posteriori y junto al público por Jonathan Bellés y Muri Vellisco.

DOMINGO 3 DE MAYO

20:30 FREAKS ARTS BAR (C/ Alona, 8)
PROYECCIÓN DE CLAUSURA: Gamera 3, La Venganza de Iris
El epiciclo final de la trilogía de Gamera, la obra magna que Shiro Arakawa dirigió en 1999 y una de las mejores kaiju eiga de la historia

godzillaencastellano.com

El evento tuvo una primera edición el pasado año aprovechando el estreno del *film* de Gareth Edwards



lo cierto es que el contraste entre el antes y después fue muy destacable. Muchos de los asistentes desconocían el origen y el simbolismo presente en la película de 1954, y las opiniones vertidas en el papel fueron entusiastas y sentidas. Para finalizar la actividad, los organizadores dieron paso a un pequeño sorteo en el que se regalaron a los presentes diversos artículos relacionados con Godzilla; desde figuras o el cómic oficial de la película de 2014, que la editorial Aleta Ediciones cedió para el evento, hasta dos ejemplares del número 72 de Scifiworld que recoge la filmografía al completo del saurio. Así pues, para la organización el inicio del evento fue muy destacable, especialmente por la implicación del público, más aún al comprobar que ya contaban con algún que otro asistente que ya había acudido el año anterior, y que ahora se convertían en asiduos a estas jornadas.

Al día siguiente, el 2 de mayo, el Godzilla Weekend continuó de la forma más adecuada posible: proyectando a las 20:00 horas *Japón Bajo el Terror del Monstruo*, realizando una conjunción perfecta con el contenido de la charla del día anterior. Algunos de los asistentes del día anterior acudieron a este pase, pero también gente nueva que, por los comentarios escuchados al final de la proyección, quedaron más que impresionados tanto por el mensaje aún vigente del *film* de Honda, como de la sobriedad de la propia película. Para los organizadores del evento fue una bienvenida recompensa, pues la audiencia se metió de lleno en la película, y ni siquiera en aquellos momentos donde el aspecto técnico podía resultar risible afectó al tono del público. Concluida esta primera proyección, Jo-

nathan Bellés y Maxi Velloso, responsable del Freaks Arts Bar y ferviente seguidor de la criatura nuclear desde su infancia, debatieron diferentes puntos de la película. Después pasaron a promocionar el siguiente evento del día, que consistía en una nueva proyección. Pero en esta ocasión, sería el público congregado el que decidiría que kaiju eiga visionar. De entre casi treinta títulos que abarcaban seis décadas, la película de Shusuke Kaneko *Godzilla, Mothra and King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack* (*Gojira, Mosura, Kingu Gidora: Daikaijū Sōkōgeki*, 2001) fue la que captó el interés de la au-



diencia y la que fue proyectada a continuación, sobre las 23:00 horas. Aún siendo probablemente la mejor entrega de la última etapa del monstruo, y mostrar referencias continuas a la película original de 1954, el público en general notó demasiado el contraste entre la solemnidad, el realismo catastrofista y la seriedad de la primera película de la tarde, y ésta, más dirigida a las batallas, al misticismo y con demasiados puntos de comedia.

El 3 de mayo tuvo lugar la proyección de clausura a las 20:30 horas. La película programada era *Gamera 3: La Venganza de Iris* (*Gamera Surī Jyashin Irisu Kakusei*, 1999), dirigida por Shusuke Kaneko, casualmente el artífice del *film* del día anterior. Realice una pequeña presentación de la película, exponiendo los orígenes de la tortuga gigante a mediados de los sesenta como respuesta al éxito de Godzilla, además de explicar qué podía esperar el espectador de esta entrega de 1999. Ninguno de los presentes la había visto con anterioridad, y todos se rindieron ante la potencia de la película. No hay que olvidar que nos encontramos ante una de las cumbres del género, y que a nivel técnico es la muestra más espectacular de la historia del kaiju eiga. De hecho, los efectos especiales fueron realizados por Shinji Higuchi, el mismo artista que se encargará de los trucajes del nuevo *film* japonés, así que la proyección sirvió también como promesa de lo que se puede esperar de esa futura entrega prevista para el año próximo. Será entonces cuando una tercera edición de "Godzilla Weekend" será obligada para conmemorar la nueva etapa del mayor titán de la historia del cine. **sfw**



jordilafebre 2015

33 SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA INTERNACIONAL

Nueva cita con el evento catalán consagrado a la banda diseñada

por Rafael Ruiz-Dávila y Florencia Muir | fotos Óscar Manso

Otro año, vuelve de nuevo la cita más importante del cómic de nuestro país, un evento que crea una obvia y necesaria sinergia entre el cómic y otros medios transversales con los que se relaciona, cada vez más, indisolublemente: cine, televisión, videojuegos, literatura... Hablamos, cómo no, del Salón Internacional del Cómic de Barcelona que, este año 2015, llega a su trigésimo tercera edición, centrada temáticamente esta vez en la ciencia ficción y la fantasía heroica, como muestra el cartel, obra de Jordi Lafebre. Celebrado entre los días 16 y 19 de abril, esta 33ª edición ha resultado ser una de las más grandes y diversas en cuanto a material, autores, exposiciones, oferta, y actividades paralelas. Repartido el espacio entre las dos plantas del pabellón de la Fira de Barcelona donde se ha celebrado el evento, los videojuegos (consolas, photocall, mascotas, exhibiciones, espacios de juego libre, etc.) ocuparon casi la mitad del piso superior, mientras stands dedicados a *Star Trek*, *Star Wars* y *Doctor Who* (con una preciosa réplica de la TARDIS) daban un poco de diversidad a ese espacio. No faltaron los talleres divulgativos (algunos impartidos por el IEEC-CSIC y la Policía Científica de Barcelona) ni una zona exclusiva para niños pequeños, con actividades tematizadas con Shin-Chan y Doraemon. No podemos olvidar la presencia del cine superheroico (con stands dedicados a la nueva película de *Los 4 Fantásticos* o la reciente *Vengadores: La Era de Ultrón*); el *merchandising* que inundaba cada rincón del mismo salón con prácticamente cual-

quier cosa que el fandom pudiera desear; o el impresionante auge del cosplay, cada vez más profesionalizado, y que estuvo muy bien representado por Barcelona Cosplay.

INVITADOS

La lista de este año en cuanto a invitados al Salón ha sido tan extensa que es prácticamente imposible enumerarlos a todos. Mientras que el Salón invitó directamente a figuras como David Finch, Bryan Talbot, José Luís García-López, Milo Manara o Scott McCloud; los mismos stands de tiendas y, sobre todo, editoriales, fueron los que prestaron más autores (Barry Kitson, David Messina, Elena Casagrande, Víctor Santos, Vicente Cifuentes, Sergio Bleda, Stefano Martino, Fernando

Dagnino, Pere Pérez, Víctor Ibáñez, Lalo Kubala, Rafael Ruiz-Dávila, Nacho Tenorio, Jordi Bayarri, Mamen Moreu, Paco Roca, Rubén Pellejero, Álvaro Ortiz, Miguel Gallardo, Javier Olivares, Santiago García, Bartolomé Seguí, Pedro Vera, Clara Soriano, Josep Busquet, Jaume Martí, Diego P. Galindo, Tony Sandoval, Juan Berrio, Andrés G. Leiva, Nacho Fernández, Pere Meján, Enrique Vegas, Doc Pastor, Quim Bou, Ángel Unzueta, David Ramírez, Álex López, Daniel Expósito, Ralph Meyer, Fumio Obata, Tim Sale, Santi Arcas, JA, Jorge Jiménez, Javi Fernández, Alejandro Xermánico, Francis Portela, Mariano de la Torre, MAX, Ana Oncina, Mery Talbot, Cristian robles, Anastasia Bengoechea, Jordi Pastor, Atilio Gambedotti, Sebas Martín, Francisco Ibáñez, Efepe, JAN, Marta Nael, Cocoaspen, Raquel Cornejo, Jaime Calderón, Hub, Sergio F. Dávila, Aneke, Miguel Brieva, Antonio Hitos, Sergio Mora, Igort, David López, Rafa Sandoval, Cels Piñol, Abulí, Antonio Altarriba, Luis Royo, Mateo Alemán, Keko, Kenny Ruiz, Mateo Guerrero, Roger Ibáñez, Guarnido, Díaz Canales, Belén Ortega, Sara Pichelli, Sampere, Esteban Maroto e Ittai Manero, por citar solo a algunos de la ingente lista de autores que han hecho de este el Salón con mayor número de invitados). Así mismo, no hay que olvidar al buen número de autores que poblaban la zona del Artist Alley.

EXPOSICIONES

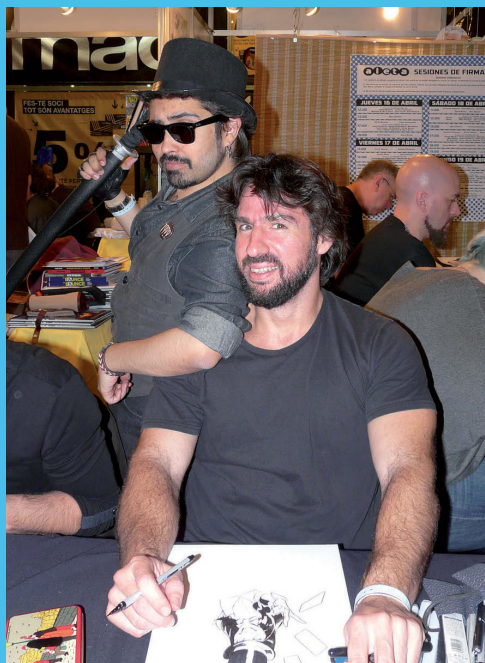
Anacleto, Agente Secreto:

Muestra con material de la próxima película protagonizada por Imanol Arias y Quim Gutiérrez.

Autoras de cómic femenino en el Franquismo (1940-1970):

Con páginas de Mis Chicas, Florita, Rosas Blancas, Serenata y Mary noticias, con autoras como

La lista de este año en cuanto a invitados al Salón ha sido tan extensa que es prácticamente imposible enumerarlos a todos



INVITADOS DEL SALÓN

- **ALAIN HENRIET** (Gosselies, Bélgica. 1937)
- **BASTIEN VIVÈS** (Francia. 1984)
- **BEATRICE TILLIER** (Francia. 1972)
- **BRADEN LAMB** (Bremerton, Estados Unidos. 1980)
- **BRYAN TALBOT** (Wigan, Lancashire, Reino Unido. 1952)
- **DAVID FINCH** (Windsor, Canadá)
- **DAVID SALTZBERG**
- **DOMINIQUE DAVID** (Charleroi, Bélgica. 1960)
- **EMMANUEL MICHALAK** (Épernay, Francia. 1968)
- **ÉRIC HÉRENGUEL** (Douai, Francia. 1966)
- **FRANCK BONNET** (Troyes, Francia. 1964)
- **FRÉDÉRIC BÉZIAN** (Alta Garona, Francia. 1960)
- **FREDERIK PEETERS** (Ginebra, Suiza. 1974)
- **FUMIO OBATA** (Tokio, Japón)
- **HUB** (Annecy, Francia. 1969)
- **IGORT** (Cagliari, Italia. 1958)
- **JÉRÉMIE MOREAU** (Francia. 1987).
- **JOSÉ LUIS GARCÍA LÓPEZ** (Pontevedra, España. 1948)
- **MARY M. TALBOT** (Wigan, Inglaterra. 1954)
- **MICHAEL SANLAVILLE** (Lyon, Francia. 1982)
- **MILO MANARA** (Bolzano, Italia. 1945)
- **NICOLAS KERAMIDAS** (Francia. 1972)
- **OLIVIER BRAZÃO** (Lyon, Francia. 1971)
- **OLIVIER SCHWARTZ** (Nogent-sur-Marne, Francia. 1963)
- **PHILIPPE BERTHET** (Francia. 1956)
- **RALPH MEYER** (París, Francia. 1971)
- **RYAN NORTH** (Ottawa, Canadá. 1980)
- **SCOTT MCCLOUD** (Boston, Estados Unidos. 1960)
- **SHELLY PAROLINE** (Providence, Estados Unidos. 1983)
- **SOPHIE ULIANA "LI"** (1974)
- **TIM SALE** (Ithaca, Nueva York. 1956)
- **USAGI** (Bélgica. 1975)
- **YVES BIGEREL "BALAK"**

AUTORES DEL ARTIST ALLEY

- **Álex Gallego y Jaume Cullerll**
- **Álvaro Jiménez Hernández**
- **Christian Douglas e Iván Sarnago**
- **Claudio Castellini**
- **Daniel Suárez Pérez**
- **David Baldeón González**
- **Enric Simón Arteché**
- **Fco. Javier García Garcés**
- **Héctor Barros Domínguez y Maxime Garbarini**
- **Javier González Pacheco**
- **Chuma Hill**
- **Joanna Nieto y Señorita M**
- **Jordi Tarragona García e Iban Coelho**
- **Josan González**
- **José Antonio Bravo Jiménez**
- **Miriam Álvarez Morales**
- **Nacho Arranz Estévez**
- **Paulino Gámez Rancaño y Elisabet Basanta**
- **Rafater**
- **Ramón F. Bachs**
- **Samuel Hernández**
- **Verónica Casas Serrano**

Pili Blasco, María Pascual, Carme Barberá, o Angelina Ballará.

Cifré & Cifré:

Homenaje al autor, entre otras obras, de la portada del primer número de la revista Tío Vivo, fallecido el 16 de mayo de 2014.

The Spirit, 75 años en Central City: Exposición dedicada al cómic detective creado por el gran Will Eisner.

Cómic Fantásticos:

Con originales de series como Flash Gordon, Aliens, Predator, Star Wars, Star Trek, Dreadstar, Dani Futuro, El Eternauta, Judge Dredd, Camelot 3000, Conan o Juego de Tronos.

Capitán América, el Centinela de la Libertad: Exhibición que repasa la vida del abanderado yanky en sus 75 años de existencia.

Joker, 75 años del Príncipe Payaso del Crimen: Dedicada al archienemigo más famoso de Batman.

Jaume Perich,
Humor sin concesiones.

Premios Salón del Cómic.

Miguel Gallardo.

Los surcos del azar.

Clara Soriano.

Arròs Negre.

VALORACIÓN PERSONAL

Quizá una de las ediciones más completas y mejor organizadas de las que se recuerdan, la organización ha cojeado quizá de una falta de información en cuanto a horarios, firmas, autores y stands, propias de un evento de tal magnitud, y que hacían insuficiente el programa facilitado. Por otra parte, la idea de la división de espacios en dos plantas ha sido francamente acertada, mientras que el hall al aire libre que era la plaza de entrada, hizo que muchas actividades paralelas e improvisadas, tuvieran cabida allí. Quizá también a mejorar, sea el aspecto de la compra de entradas *on-line*, que dio demasiados problemas conforme se acercaba la fecha del evento. En resumen, un gran salón con pocos puntos negativos, pero todos ellos, fácilmente salvable en años sucesivos.

PREMIOS 2015

Gran Premio del Salón:
Enrique Sánchez Abulí

Mejor Obra Extranjera:
Saga, de Brian K. Vaughn y Fiona Staples

Mejor Obra Española:
Las Meninas, Santiago García y Javier Olivares

Premio Autor Revelación Fundación Divina Pastora:
Miki Montlló

Mejor Fanzine:
Thermozero Cómics

Premio a la trayectoria Profesional:
Jordi Bayarri



“Divertidísima”

INDIEWIRE

“Divertidísima”

TWITCH

“Divertidísima”

GEEK TYRANT

“Divertidísima”

VANITY FAIR

“Divertidísima”

BILLBOARD

“Divertidísima”

FILM PULSE

“Divertidísima”

THE HOLLYWOOD REPORTER



tiff. toronto
international
film festival

PREMIO
DEL PÚBLICO
MIDNIGHT
MADNESS

PREMIO DEL PÚBLICO
SITGES 2014
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE GATUZZO

Lo que hacemos en las Sombras

UNA PELÍCULA DE TAIKA WAITITI Y JEMAINÉ CLEMENT

ESTRENO 3 DE JULIO

UNISON FILMS DEFENDER FILMS Y THE NEW ZEALAND DOCUMENTARY BOARD EN ASOCIACIÓN CON THE NEW ZEALAND FILM COMMISSION PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE SHADOW PICTURES "WHAT WE DO IN THE SHADOWS"
JEMAINÉ CLEMENT TAIKA WAITITI JONATHAN BRUGH CORI GONZALEZ-MACUER STU RUTHERFORD CASTING TINA CLEARY DISEÑO DE PRODUCCIÓN RA VINCENT FOTOGRAFÍA DJ STIPSEN / RICHARD BLOCK MÚSICA PLAN 9 MONTAJE JONNO WOODFORD-ROBINSON
PRODUCIDO POR TAIKA WAITITI CHELSEA WINSTANLEY EMANUEL MICHAEL ESCRITO Y DIRIGIDO POR JEMAINÉ CLEMENT & TAIKA WAITITI





INSIDIOUS CHAPTER 3



ENTREVISTAS CON SU DIRECTOR LEIGH WHANNELL Y LIN SHAYE

por Lorenzo Ricciardi

Imagina un mundo que vive junto al que conoces; más aterrador que la peor de tus pesadillas, intenta abrirse paso a través de sus sueños a tu “mundo real”. Este mundo está habitado por muertos y no-vivos, estando en conflicto con el mundo de los vivos. Sus demonios quieren pasar de un mundo a otro. Algunos fantasmas esperan dar sentido a su muerte; algunos espíritus anhelan volver a conectar con sus seres queridos. Pero muchos arden por expulsar su ira, regocijarse de sus celos, su odio, resentimiento, y sobre todo, vengarse a toda costa...

Este mundo es conocido como “The Further”, creado por Leigh Whannell y James Wan para *Insidious* e *Insidious: Capítulo 2*. Con *Insidious: Capítulo 3*, la aterradora saga se torna más oscura que nunca.

Insidious: Capítulo 3 regresa en el tiempo, sus hechos tienen lugar años antes de los dos primeros capítulos donde se detallaba el inquietante acoso de la familia Lambert. Con el destino de la familia resuelto en *Insidious: Capítulo 2*, Whannell quería dar protagonismo a un personaje constante en las dos primeras partes, la indomable psíquica Elise Rainier, interpretada por Lin Shaye. Los Brenner, una familia de lo más normal es la que vuelve a estar bajo la influencia de fuerzas extrañas; Quinn, una joven adolescente de 17 años que quiere ser actriz aspirante, Alex, un crío de 9 años apasionado por la tecnología y Sean, padre viudo de ambos. Todos son incapaces de superar la falta de Lily, la madre de familia, pero Quinn particularmente sensible y

vulnerable toma la fatídica decisión de ponerse en contacto con la clarividente Elise con la esperanza de comunicarse con su fallecida madre.

ENTREVISTA CON LEIGH WHANNELL

Siempre has declarado no ser únicamente un fan del terror, sino un devoto del cine en general. Entonces, ¿cómo te involucras con este género y con todas estas maravillosas películas como *Saw*, *Insidious* y *Dead Silence*?

Cuando era un niño, en la escuela, descubrí películas como *Viernes 13* o *Hellraiser*, así que empecé a estar interesado en el género de terror y me encantaron esos icónicos villanos como Pinhead, Freddy Krueger o Leatherface. Enton-

ces, ya en la escuela de cine de la Universidad descubrí las películas de terror japonesas y el cine de Dario Argento. Donde crecí no tenía acceso a este tipo de películas, fue entonces en ese momento donde mi amor por este género se consolidó y me di cuenta de que era algo que quería hacer en el futuro. Cuando James Wan y yo nos conocimos en Los Estados Unidos, tan sólo éramos dos amantes del cine, no sólo del horror. Cuando hablábamos de las películas y los cineastas que nos gustaban, antes de los tiempos de *Saw*, nunca comentábamos películas de terror, más bien hablábamos de Steven Spielberg y similares. De repente caímos en este género y ahora sólo somos conocidos por él.

¿Cómo surgió la idea del primer *Insidious*? ¿Alguna inspiración en otra película o novela?

No, en realidad no. Sólo queríamos hacer algo que no se hubiese hecho antes. Hemos tenido este concepto desde antes de *Saw*. Queríamos hacer una película de terror a la antigua. Era una de esas ideas que se te ocurren muy de vez en cuando en la vida y llegó un momento en el que empezamos a preocuparnos de que alguien se nos adelantara con algo parecido, así que la realizamos, hicimos el tipo de película de terror que nos hubiera gustado ver.

***Insidious: Capítulo 3* es tu debut como director. ¿Como fue la experiencia? ¿Salió como te esperabas?**

Me fue bien, no tan mal como imaginaba. En realidad pensaba que la dirección iba a ser mucho más desgarradora. Ok, fue muy duro, pero creía que iba a ser un estrés constante. En realidad es un trabajo divertido, por eso todo el mundo quiere hacerlo. Realmente me divertí mucho más de lo que esperaba haciendo la película. Cada director que conozco siempre pinta

En realidad pensaba que la dirección iba a ser mucho más desgarradora





Una de las mejores cosas que hizo James Wan por mí fue ser respetuoso con mi forma de hacer la película

la dirección como ir a la guerra. Me imaginaba que sería como estar en un pelotón en las trincheras disparando con una ametralladora, pero no fue así en absoluto. Siempre pensé que no estaba cualificado para esto, pensé: “Bueno, soy un hombre sencillo, no me imagino ahí con gafas de aviador gritando con una bocina”. Pero cuando te ves en el set te das cuenta de que esa es solamente una manera de dirigir, y que en realidad no es la correcta. En mi opinión, dirigir es pura colaboración, eres como un policía de tráfico dirigiendo a gente con mucho talento en la dirección correcta.

En los dos capítulos anteriores trabajaste junto a James Wan. Esta vez estabas solo. ¿Se sintió más la presión?

Sí, sentí más la presión porque no quería decepcionar a los fans de la franquicia. Quería que esta película les encantase y no resultasen decepcionados. La presión vino de mi interior, porque quería hacer la mejor película posible. De todos modos ha sido divertido, me sentí como cuando escribí mi primera película, porque estaba tratando con una familia diferente y un grupo diferente de personas. Creo que la primera película fue muy sencilla, un maleficio acosó a esta familia, mientras que en la segunda todo fue más complicado. Así que para este tercer capítulo, estaba preparado para volver a la sencillez original.

James dijo que tuvo el honor de pasarte el testigo. ¿Te dio algún consejo o ayuda?

Sí, me dio algún un consejo, pero una de las mejores cosas que hizo por mí fue ser respetuoso con mi forma de hacer la película. No cuestionó nada, simplemente me dejó hacer.

Sabía que él estaría allí si necesitaba algo, pero él quería que hiciera las cosas a mi manera.

Ambos tenéis diferentes estilos. ¿Intentaste mantener su estilo para satisfacer a los fans o seguiste tu propio camino?

Hace tiempo que me siento detrás de James y lo he visto dirigir, he observado lo que hace en la sala de montaje, con la música, con todo. Él es el maestro del terror moderno. Los dos tenemos gustos similares: nos gusta rodar siguiendo la continuidad y no nos gusta depender de la edición o de efectos digitales, trabajamos de forma práctica con lo que se ve a través de la cámara y dentro del encuadre. Pero sí, mi estilo es un poco diferente al de James, lo cual es importante porque estoy siguiendo la estela de las dos primeras películas y *Insidious: Capítulo 3*, existe sin duda en el mismo universo, pero tenía más que claro que no iba a hacer una copia al carbón de lo que James hizo. Hice la película con mi propio estilo, no intenté mantener el suyo. Todo es muy evocador de las dos primeras películas, pero creo que he logrado imprimir mi propio sello visual. Quería seguir construyendo el mundo de estas historias, pero no repetir lo que ya habíamos hecho.

La película no está conectada con el final de la segunda parte, así que había más libertad en la historia. Esto resultó más fácil para contar algo nuevo o terminó siendo más difícil para satisfacer a los fans de la franquicia?

En cierto modo creo que para mí fue más fácil partir de una hoja en blanco. Me gustó la idea de no tener que continuar la historia con los personajes del capítulo anterior. Me encantaba la idea de ir atrás en el tiempo porque así tenía la oportunidad de contar la historia original, y de algunos personajes que vimos en los dos primeros capítulos. Sin duda sentí que teníamos una idea muy fresca, algo digno a lo que volver. El objetivo de esta secuela es exactamente el mismo que para el *film* original: hacer la película más terro-

rífica posible evitando los clichés y las tácticas de horror habituales, intentando que el terror te cale hasta los huesos! Queríamos hacer una película que fueras incapaz de olvidar y que cuando te fueras a dormir, invadiese tu subconsciencia persiguiéndote en sueños...

Este tercer capítulo se centra más en el personaje que interpreta Lin Shaye, quién murió al final de la segunda parte. ¿Por qué traerla de vuelta?

Pensé que Lin era la mejor manera de conectar el tercer capítulo a los otros dos. Fue un personaje que siempre me gustó y con el que quería trabajar una vez más. Lamentablemente, la matamos al final de *Insidious 2* y si la tercera película hubiese sido ambientada en el presente, habría sido un fantasma, pero esa no era la idea, la quería viva!

El público disfrutó de la historia que avanzamos en forma de prólogo en la segunda película, y creo que me ayudó a encontrar un significado más profundo para el viaje de Elise. Empecé a idear una historia de origen, una precuela ambientada unos años antes de la primera película donde los conceptos centrales de *Insidious* toman forma, y donde podíamos profundizar en la historia de fondo de Elise. Una vez que empecé a escribir me enamoré de la historia. Lin es una actriz que me encanta tener en el set, está comprometida al 100% en todo momento. Cuando eres escritor, es de lo más alentador tener charlas con el actor sobre su personaje. Tuve un montón de conversaciones con Lin y siento que hemos logrado que su personaje fuese mucho más fuerte que en las dos primeras películas.

En *Saw* y la primera *Insidious*, Wan y tú trabajasteis con unos medios modestos y un reducido presupuesto. ¿Prefieres trabajar de esta forma porque te permite mayor libertad creativa?

Sí, me gusta tener libertad creativa, tal vez algún día haga películas con un gran presu-



puesto, pero ahora prefiero escribir este tipo de historias de bajo presupuesto. A diferencia de otros géneros, creo que los grandes presupuestos son contraproducentes para el terror. Las películas más terroríficas de los últimos años han sido producciones independientes o de bajo coste. Creo que este es un género que, si lo haces bien, no requiere de una gran cantidad de dinero, tal y como se demostró con la franquicia de *Saw*. Creo que mantenernos en el espíritu de la original es lo mejor que podemos hacer. Se lo debemos a los fans que pueden ser inflexibles cuando se trata del terror.

Tu y Wan habéis creado *Saw* e *Insidious*, en mi humilde opinión, dos de las mejores y más terroríficas películas jamás hechas. ¿Cuál es el secreto para asustar a la audiencia?

No sé si hay un verdadero secreto, si lo supiera escribiría un libro llamado **Los secretos para escribir películas de terror**. En mi opinión, si hay una clave es sólo cuestión de sentarse y esforzarte en ser original, diferente e inesperado. Mucha gente cree que un estallido de violencia o una consecución de sustos inesperados son la clave, pero creo que las cosas tienen que suceder después de un largo e intremisible momento, como si estuvieras subiendo por una montaña rusa. Puede que la clave esté en hacer subir y subir esa escalada y luego ofrecer una buena caída a velocidad terminal.

Recientemente has escrito los guiones de *The Mule* y *Cooties* que no son filmes de terror. ¿Tu trabajo en otros géneros es diferente al de tus anteriores películas de terror o el enfoque es similar?

Era similar en el sentido de conseguir una buena historia. En las películas que citas escribí la historia con otra persona. Era la primera vez que lo hacía, y aunque lo había hecho antes disfruté igualmente del proceso de escritura, sólo que en estos casos era con ami-

La nostalgia por el cine que marcó mi adolescencia me sirve de motor e inspiración

gos míos y resultó muy divertido porque me permitía escribir otros géneros, *The Mule* es un thriller y *Cooties* una comedia, y te puedo decir que me apetece seguir explorando otros géneros, no sólo el terror. Si tuviera que elegir uno próximo, me encantaría hacer una película de ciencia-ficción. Crecí en los años 80, yo era de los que iba al videoclub y alquilaba *Aliens* (*El Regreso*) o *La Cosa*, ¡me encantan! La nostalgia por el cine que marcó mi adolescencia me sirve de motor e inspiración.

¿Qué opinas sobre género de terror, tal como existe hoy en día?

Me encanta el género de terror, creo que muchos cineastas están haciendo grandes películas, pero lo que en verdad me atrae es saber cual será el siguiente paso, la siguiente dirección, cual será el siguiente tipo de película de terror. Estoy tan curioso como cualquier otro fan del terror.

ENTREVISTA CON LIN SHAYE

¿Qué te atrajo de la historia?

James Wan, Leigh Whannell, la historia y el personaje de Elise. Todos eran y son impresionantes!

Al final de *Insidious 2* tu personaje moría, pero Leigh Whannell te quería en esta tercera parte porque te consideraba parte fundamental de la franquicia. ¿Que significó este detalle para ti?

Estoy encantada de que Leigh Whannell y James Wan quisieran continuar con mi personaje Elise! Igualmente encantada de que le guste tanto a los fans y la valoren por su bondad.

Whannell creó una historia centrándose principalmente en tu personaje. ¿Sentiste más presión por esto?

Desde luego que siento más presión cuando la tercera historia es “La historia de Elise!”. Soy muy perfeccionista con mi trabajo y por supuesto quería hacer mi mejor esfuerzo. Pero la mayor parte de la presión es la que me aplicaba a mí misma.

¿Trabajaste con Whannell tu personaje?

Hablamos mucho de Elise, sobre “quién era ella” en las 3 películas. Su pasado, que la llevó a “Spec’s and Tucker’s lives”, etc. Me gustaría pensar que la historia que Leigh escribió para mí en *Insidious 3* fue influenciada de alguna manera por nuestras conversaciones, pero honestamente tengo que decir que el personaje final que él dibujó en *Insidious 3* salió completamente de su maravillosa imaginación, y de su amor por este personaje. Él le regaló toda su hermosa y profunda historia.

¿Cómo te preparas para sacar lo mejor de ti para este papel?

Siempre preparo lo mejor que puedo mi personaje antes de bajar la primera claqueta. Medité durante muchas semanas sobre los detalles de su vida, tanto la psíquica como la emocional. Esperemos que esto le confiera un aura muy personal en la pantalla.

En tu dilatada carrera has participado en varias películas de terror. ¿Que te ha atraído del género durante todos estos años?

De hecho, me encantan todos los géneros! Me atraen “las buenas historias, los buenos personajes y la buena gente”. Es maravilloso que en la actualidad el género de terror haya podido juntar muy a menudo estos 3 aspectos. Espero seguir contando interesantes y provocativas historias durante muchos años, y por supuesto, cada vez que Leigh Whannell y James Wan estén en “el equipo”, me apunto! *SPW*



JURASSIC PARK

CUANDO LOS DINOSAURIOS VOLVIERON A GOBERNAR LA TIERRA

por Lucio Lenzi

Tras casi quince años sin saber nada de ellos, los dinosaurios del parque más desastroso desde Terra Mítica vuelven a estar en boca de todo cinéfilo que se precie debido al estreno de *Jurassic World*. Este acontecimiento ha sido gracias a la persistencia y, para que negarlo, bemoles del director de la singular *Seguridad no garantizada*, Colin Trevorrow, quien junto a la productora Amblin Entertainment (no en vano, Spielberg **DEBE** estar ahí de una forma u otra) han conseguido levantar un proyecto largamente anunciado pero que hasta hace poco no había sido más que eso; un proyecto largamente anunciado.

Aclarar que en este artículo hablaré únicamente sobre las tres primeras entregas, y no entraré en los pormenores sobre el dificultoso proceso de elaboración y mamoneos varios que llevaron a *Jurassic World* de estar planeada para estrenarse en dos mil cuatro a ser este mismo verano, o con las innumerables reescrituras a la que fue sometido su libreto original –aunque haya cosas que sí se han mantenido de sus variantes, como son los dinosaurios modificados genéticamente o ver el parque operativo–. Dicho esto, y remitiéndome a las palabras del profesor Ian Malcom; “*veamos como la vida se abre camino*”.

SEAN BIENVENIDOS... A JURASSIC PARK

Mi primer encontronazo con Hammond y sus reptiles fue siendo yo un joven castor de apenas cinco años (más o menos) al cual sus progenitores tuvieron a bien el dejar ver la primera entrega en cierta cadena “amiga” cuando era amiga. Lo primero de todo decir que, ante la sorpresa de mis padres, aguanté estoicamente sus casi dos horas de duración (incluidos los anuncios) para acto seguido acabar

cogiendo lo que entonces se denominó la *dinomanía*. Esto es, querer tener toda mi habitación empapelada con dinosaurios y, si el dinero paterno lo permitía, conseguir una cantidad ingente de figuras de dinosaurios, especialmente la del Tiranosaurio Rex, además de empezar a comentarles a todos mis familiares y amigos que de mayor quería ser arqueólogo.

¿Os suena, verdad?

Vista ahora lo cierto es que la película apenas ha perdido parte de ese “halo” mágico que

En cuanto a los efectos especiales, han aguantado maravillosamente bien el paso del tiempo

poseía en un principio, gracias sobre todo a que su mensaje sobre los riesgos de crearse un dios sigue intacto a día de hoy. Eso sí, los niños esos que ya me caían gordos antes, hoy por hoy me resultan insoportables, en especial Timmy y su insufrible voz de muñeco chillón capaz de sacar de sus casillas al gran Sam Neill.

En cuanto a los efectos especiales, tanto los físicos como los generados por ordenador, han aguantado maravillosamente el paso del tiempo, cosa asombrosa puesto que el equipo de Stan Winston fue pionero junto a *Terminator 2* en lo que a modelados en CGI se refiere, y que le canjearon dos más que merecidos Oscars a los mejores efectos especiales y de sonido. Sorprende ver las cotas estratosféricas a las que se llega en escenas como la mítica secuencia del ataque del







T-Rex, orquestada de tal manera que te hace creer que Winston y los suyos devolvieron a la vida los dinosaurios para aparecer en el *film*.

Hablando ya del director de *Tiburón*, en opinión de un servidor aquí nos regala una de sus últimas mejores películas hasta la fecha, incluso diría que ha acabado siendo de las más personales de toda su filmografía, consiguiendo aunar el cine de espectáculo y su archiconocida pasión por los seriales de ciencia ficción o aventura que consumía siendo un niño. Poseedora de un ritmo endiablado, con apenas un momento de descanso, *Jurassic Park* nos regala momentos tan fantásticos que han quedado sellados en la retina de millones de espectadores tales como la persecución del T-Rex al jeep, la escena de los velociraptores en la cocina industrial o la muerte de Dennis Nedry (Dwayne Knight) a manos de aquel saurio al que todos teníamos como un híbrido entre un demonio del averno y una iguana que escupía petróleo.

Un éxito de taquilla sin precedentes, con una recaudación total más de mil millones a lo largo del mundo

Los resultados hablan por sí solos: Un éxito de taquilla sin precedentes hasta entonces, con una recaudación total más de mil millones a lo largo del mundo –a lo que había que sumar el desmedido *merchandising* surgido a raíz del *film*, que llegaba incluso a hacer un cameo en la escena de la charla entre Hamond y la doctora Sattler–, un notable éxito de crítica pese a haber un amplio sector de detractores que la tachaba de simplista, e innumerables galardones que premiaban su increíble nivel técnico además de darle a John Williams otro Oscar que poner en su sala de invitados.

Para finalizar destacar que este *film* en nuestro país es recordado por ser uno de los afectados por la “Huelga del 93”, cuando los



actores de doblaje de Madrid y Barcelona convocaron una huelga ante las injustas condiciones (económicas sobre todo) a las que este sector estaba/está sometido. Esto hizo que *Jurassic Park*, que en principio iba a doblarse en Barcelona, finalmente fuera doblada en Galicia, cosa que podemos apreciar por ejemplo en el personaje de Samuel L. Jackson, a quien no le acompaña las cuerdas vocales de Miguel Ángel Jenner.



LA ISLA DONDE EL TIEMPO SE DETUVO

Dos años después, en mil novecientos noventa y seis cuando aún le duraba la resaca al doble éxito que supuso *Jurassic Park* y *La lista de Schindler*, Spielberg decidió dar el visto bueno a una secuela que llevará por subtítulo el ya conocido *The Lost World* –o *Mundo Perdido* en castellano–, que curiosamente la acercaba aún más si cabe a los seriales de ciencia ficción que comentaba unos párrafos más arriba.

Basándose en la novela homónima de Michael Crichton, el director de la *Guerra de los Mundos* haciendo práctica de la frase “*si entonces funcionó, ¿por qué no repetir?*”, contó con parte del equipo que tan buenos resultados le dio en su momento: David Koepp al guión (Crichton al parecer no estaba disponible en ese momento), los actores Jeff Goldblum y Richard Attenborough para repetir en los roles de Ian Malcom y John Hammond –curiosamente ambos personajes





morían en la primera novela, para ser solamente el primero resucitado para la segunda-, John Williams reciclando parte de la poderosa partitura, el equipo de Stan Winston a los mandos de los efectos especiales y con el propio Spielberg tras la cámara. En resumen: ¿Qué podía salir mal?

Pese a todas sus virtudes (que las tiene y son muchas), *El Mundo Perdido* es una película que falla al poner todo su empeño en hacer todo el doble de grande y el doble de espectáculo que la original. Bueno, en realidad eso no es malo, al fin y al cabo es lo que siempre se intenta hacer en la continuación de un gran éxito, pero Spielberg descuidó en exceso las partes que hacen grande a una historia. Aunque a nivel de espectáculo la película va sobrada –ojo a la escena de la cacería de herbívoros (y su posterior liberación) o el ataque del Tiranosaurio a la caravana de los protagonistas– a nivel de guión acaba flojeando durante su segundo y tercer acto –con ese extraño final que homenajea/plagia a *King Kong* por las calles de San Diego–, a ello se le

En su momento “El Mundo Perdido” fue masacrada por la crítica de la época

suma unos personajes, que si bien están interpretados por grandes actores como un inmenso Pete Postlethwaite, acababan siendo relegados a simples peles, y una dirección en piloto automático, en la que apenas encontramos rastro alguno de la imaginación desbordante de la que hasta entonces hizo gala Spielberg.

En su momento *El Mundo Perdido* fue masacrada por la crítica de la época, quienes la consideraban como uno de los trabajos más flojos facturados por el Spielberg director, incluso por detrás de obras “fallidas” del calibre de *1941* o *Always*. Esto llegó hasta el punto de que *El mundo perdido* figuró entre las nominadas a los Razzies de ese año en las categorías de peor guión y peor remake (¿?). Por contra, esa sensa-



ción generalizada de decepción fue ignorada por el público, quienes nuevamente agolparon las taquillas de todo mundo deseosos de ver una vez más a los entrañables y gigantescos lagartos. Al final de su recorrido comercial, esta segunda entrega llegó a acumular la nada desdeñable suma de seiscientos veinte millones aproximadamente en el *box office* mundial. Unas cifras que si bien ni rozaron a las de su predecesora, acabaron por convertirla en la tercera cinta más taquillera de ese año tras *Men in Black* y (cómo no) *Titanic*. Añadir que Spielberg intentó repetir la jugada que le funcionó en mil novecientos noventa y tres, y estrenar pocos meses después un drama histórico (ese duerme culos llamado *Amistad*), para así amasar tantos millones y premios como fuera posible. ¿El resultado? Sólo le salió bien al cincuenta por ciento, ya que la película protagonizada por Matthew McConaughey se la pegó de forma dolorosa en taquilla además de ser ambas cintas ignoradas en los premios (¿cuáles? TODOS) al competir con cierto transatlántico manejado por el director de *Piraña 2: Los Vampiros del Mar*. Sin duda fue un trago duro que chafó varios de los proyectos futuros del director de *El diablo sobre ruedas* –entre ellos un *biopic* sobre la figura del presidente Lincoln con Liam Nesson en pro de dedicarse al cien por cien a cierto drama de acción ambientado durante la II Guerra Mundial... pero eso ya es otra historia-. Lo que no chafó esta situación fue su visión de negocio; a las cifras a las que el *film* llegó a







sumar en el mercado doméstico, se le añadieron la ingente cantidad de venta de *merchandising* y demás productos con el logo de *Jurassic Park*, que acabaron por convencerle para dar luz verde a una nueva entrega, en la que eso sí se quedaría únicamente en labores de producción.

BILLETE CON DESTINO A ISLA DE SORNA

Con la marcha de parte del equipo técnico, aunque tanto John Williams como Stan Wiston quedaron dentro en puestos de importancia (aunque de asesoría al fin y al cabo) el *film* que completaba la hasta entonces trilogía recaía en manos de Joe Johnston, un realizador que ya había demostrado su valía detrás de las cámaras con proyectos para toda la familia como las ejemplares *Rocketeer*, *Jumanji* o *Cariño, he encogido a los niños*, con guión de Stuart Gordon y de Brian Yuzna esta última. La tercera entrega significaba una vuelta al universo que creó Spielberg, con la Isla de Sorna nuevamente como escenario principal de la trama, además de un recuperado para la ocasión Sam Neill, lo cual siempre es una gran noticia, y un breve cameo de Laura Dern en el papel de la doctora Sattler. Al actor se le sumaba otro genial intérprete como es William H. Macy pasándose en grande y una Tea Leoni que cubría la cuota chillona. Por contra los personajes de Jeff Goldblum y de Richard Attenborough quedaban fuera del *cast* de la nueva y esperada superproducción de dinosaurios.

Lo mejor que se puede decir de este *film* es que es la clase de película que ves de principio a fin sin apartar la mirada de la pantalla. Johnston supo el material con el que contaba y del tipo de espectáculo que esperaba/exigía la audiencia –la escena de la pajarera del pterodactyl, perteneciente a una escena descartada de la primera y a un pasaje del primer libro, es un claro ejemplo de lo que hablo–, por tanto filmó una distraída película de aventuras sin pretensión alguna. Es cierto que varias veces el

Este film es la clase de película que ves de principio a fin sin apartar la mirada de la pantalla

guión acaba quedándose algo corto por ir tan directo al grano (no en vano, la película apenas supera la hora y media de duración) y alguna de las subtramas como la del robo de los huevos, que vistas en conjunto acaban quedando un tanto fuera de lugar o directamente hay detalles que pecan de tontorrones –el tono del teléfono que precede al ataque del *Spinosaurus*–, pero siendo sinceros, ¿qué película de ciencia ficción que se precie no tiene fallos de este tipo? Incluso la tan criticada inteligencia casi humana que demuestran los velociraptores en la cinta, y que Crichton ya incluyó en la segunda novela, hoy es visto más que como un insulto, un simple e inofensivo guiño cómplice que Johnston hace a series como en *Los límites de*



la realidad, que acaba reafirmando su condición de *scifi* sin apenas pretensiones. Eso sí, a la ensoñación de Grant, con un velociraptor parlante, aún sigo buscándole un significado.

Los efectos ahora más apoyados por el CGI recayeron en el equipo de Stan Wiston, quienes dieron vida al amplio abanico de dinosaurios que habitan en la isla. En palabras suyas fue especialmente trabajoso el dar vida al temible *Spinosaurus*, el villano de la historia tras dar matarile al *T-Rex* en una escena de pelea demasiado breve, pero que sabía conjugar los efectos por ordenador con los físicos, aunque lo dicho, demasiado breve. Otro punto a destacar es el loable rediseño al que fueron sometidos los velociraptores, quienes en comparación con las otras versiones vistas en las anteriores películas es fácil apreciar una verdadera evolución física.

Pese a que el *film* de nuevo dejó contento al público, acabando su andadura comercial con la friolera de trescientos setenta millones de dólares alrededor del mundo, los críticos cargaron armas en contra de la película de Johnston, calificándola con el título de “la peor entrega de la saga”.

“A MENOS QUE HAYAN APRENDIDO A ABRIR PUERTAS...”

Aunque los años hayan pasado, y aunque nos cueste admitirlo nos han cambiado, quedémonos con la sensación de sorpresa que sentimos hace más de dos décadas, cuando vimos por primera vez a un *Brachiosaurus* alzarse sobre sus cuartos. Lo principal es que los velociraptores, Tiranosauros y compañía vuelven (y no en forma de chapas) para hacernos sentir de nuevo como los niños que fuimos; esos niños a los que conmovió ver como un abogado era devorado durante el noble uso del retrete, o se asustaban con el simple vibrar de un vaso con agua.

Así que ajústense los cascos, denle *play* a su *walkman*, escuchen la fanfarria que el gran John Williams hizo para este *film* y dejen sorprenderse otra vez. El parque vuelve a abrir sus puertas. Sean Bienvenidos. *SFW*





MAESTROS DEL FANTÁSTICO

ÁLEX DE LA IGLESIA

Empapando de fantástico el cine español

por Alberto Comesaña

En este 2015 se cumplen veinte años del estreno de *El día de la bestia*, la película que puso en el mapa al director vasco, demostrando que el talento mostrado en *Acción Mutante* dos años antes sólo era la punta del iceberg. Ningún director español reciente puede jactarse de haber alcanzado el cine fantástico al gran público como él ha hecho, y su inclusión en esta sección mensual era sólo cuestión de tiempo. Viaja de la mano de SciFiworld a la variada filmografía de este director, a quien todavía queda mucho para retirarse de la profesión.

Álex de la Iglesia Mendoza nació el 4 de diciembre de 1965 en Bilbao. Aficionado a los comics, comenzó a escribir febrilmente historietas en su adolescencia. Tras cursar sus estudios primarios y secundarios con los jesuitas, se licenció en Filosofía por la Universidad de Deusto, en cuyo cineclub participó con asiduidad. Pese a lograr en efecto terminarla, decidió probar suerte en la industria del cine. Comenzaría como en las más épicas películas del “sueño americano”: desde abajo. El vasco desempeñó tareas de decorador de platós de televisión y director artístico, su estreno oficial en esta última tarea. El corto *Mama* (1988), co-escrita entre De la Iglesia y su colaborador en los guiones Jorge Guerricaecheverría, y el largometraje *Todo por la pasta* (1991) figuran como sus primeros créditos en el mundo del celuloide. En la última tuvo ocasión de codearse con importantes personalidades del cine en España, no en vano estamos hablando de Enrique Urbizu (*La caja 507*, *La novena puerta*, *No habrá paz para los malvados*) y de actores legendarios en

el panorama nacional como Antonio Resines, María Barranco o Pilar Bardem. Poco tardó en aceptar el desafío y demostrar sus cualidades como director y guionista. Sería su bautismo tras los hilos: el corto *Mirindas Asesinas* (1991)

MIRINDAS ASESINAS (1991)

Bastan los escuetos doce minutos de este cortometraje para ver la finura y clase del vasco, que se apoya en actores tan veteranos como solventes para hacer de esta docena de minutos una auténtica delicia. Con un título no apto para nadie que esté aprendiendo español (las *Mirindas* son una variante de la bebida con gas conocida mundialmente como Fanta, desconocida fuera de la piel de toro) tenemos al rostro bisoño por excelencia de los noventa, el leonés Saturnino García (de *Justino, un asesino de la 3ª edad*, estrenada en 1994) y a su actor fetiche, Álex Angulo, fallecido en accidente de tráfico el año pasado. Para ser un corto el plantel es de auténtico “dream team”, porque también vemos a otros “grandes” actores de Euskadi como Ramón Barea (*En la puta calle*, *Blancanieves*)

Rodado en blanco y negro, escrito tanto por Guerricaecheverría como por De la Iglesia, *Mirindas Asesinas* es un cortometraje cruelmente divertido. Mezcla alegremente horror, suspense y comedia en una historia que ya muestra el ácido famoso humor negro del dúo en su máximo potencial. En apariencia lineal y simple en su construcción, los dos guionistas utilizan la trama sabiamente para jugar con las convenciones de las películas sobre asesinos en serie. Tenemos a un personaje con claro complejo de inferioridad, que disfruta dañando al prójimo



Álex Angulo en "Mirindas Asesinas" (1991).



Saturnino García en "Mirindas Asesinas" (1991).



Antonio Resines en "Acción Mutante" (1993).

para contrarrestar esa presión de la sociedad que lo empequeñece. Tan absurda como irónica, y tan salvaje como estilísticamente notable, que no hace falta ser un lince para ver el toque de cómic que es como una prolongación más de la mente del señor De la Iglesia.

Una comedia negra condensada que ya mostraba un diamante en bruto que dos hermanos influyentes vieron pronto: logró llamar la atención de los hermanos Pedro y Agustín Almodóvar, quienes le produjeron su primer largometraje, en 1993.

ACCIÓN MUTANTE (1993)

Por fin llegaría el momento en que De la Iglesia (con la inestimable ayuda de Guerricaechevarría en el guión) conseguiría luz verde para su primer largometraje como realizador. Era 1993, y llegaba *Acción Mutante*, un cruce de comedia negra, sátira y ciencia-ficción que consiguió varios premios Goya en apartados técnicos (maquillaje, efectos especiales y diseño de producción). Muchos reputados actores se prestaron a intervenir en esta violenta descripción del tan de moda ahora (aunque no en 1993) subgénero del futuro distópico. Una banda de terroristas mutantes deformes –en su mayoría– no tiene otro propósito vital que destruir a “la gente guapa” y su sociedad superficial e hipócrita. Su idea para pinchar su burbuja no es otra que secuestrar a la hija de un negocio burgués y mantienen su rescate.

A primera vista parecería un argumento ramplón, pero nada más lejos de la realidad. Las dosis de humor negro y la sutil (o no tan sutil) crítica al desigual reparto de riqueza, sobrealimentadas por el *gore* y la violencia sin filtro todavía heredera de los ochenta, casan a la perfección con una línea argumental. Sí, es lineal y directa, pero marida a la perfección con su planteamiento. Sin embargo, no es una película perfecta. Tras una primera parte trepidante, se produce la huida al recurrente planeta-vertedero de tantas obras de ciencia

"Acción Mutante" es un cruce de comedia negra, sátira y ciencia-ficción que consiguió varios premios Goya

ficción, donde vive la escoria del sistema solar. Las raciones de sátira social comienzan a disiparse aquí, y muchos espectadores no aceptan la transición a lo que parece quedarse en una serie B de acción, al estilo de *Space Truckers* de Stuart Gordon (posterior a la española, que quede claro) Sólo un par de momentos salvan un tramo final que deja un sabor algo agri dulce, pero que no enturbia una gran ópera prima.

Entre el reparto destacan Antonio Resines como Ramón (con un aspecto que recuerda sospechosamente a Kano de Mortal Kombat), el habitual Álex Angulo y también Karra Elejalde, quien no paraba de hacer películas en los noventa. Tampoco faltan veteranos de peso como

Saturnino García o Fernando Guillén, y la mano de los hermanos Almodóvar en la producción se nota en los pequeños papeles de Rosy de Palma o Bibiana Fernández. Cuando menos, es curioso ver a un plantel así en lo que pasaría perfectamente por una película del Peter Jackson más gamberro, y que cosecharía el suficiente éxito para posibilitar la siguiente película del señor De la Iglesia. Con ella se convertiría en una sensación al instante.

EL DÍA DE LA BESTIA (1995)

Poco se puede decir de este auténtico clásico, todavía ensalzado como una obra maestra del thriller y terror más violento y desinhibido incluso en España, un país donde siempre ha costado esfuerzo reconocer el trabajo serio si quien lo hace es uno del país. Debe ser que nos rendimos a la evidencia, y es que es extraño no ver a *El día de la bestia* en las listas de mejores películas de terror de habla no inglesa, ocupando además los primeros puestos. Estamos además ante un auténtico taquillazo, que un servidor recuerda haber visto en cines abarrotados mientras la banda sonora de la película se convertía en una de las cintas de cassette más demandadas en los institutos. No es para menos tampoco, porque la selección musical es excelsa, y recoge a la perfección el espíritu satánico de la película, pese a que la mayoría de grupos que la incluyen como Pantera o Def Con Dos tiene bien poco de satánico en sus letras.

Todo es absolutamente genial desde el descerebrado e irreverente punto de partida: un erudito teólogo y sacerdote católico está convencido que debe hacer el mal para atraer la atención del Anticristo, quien asegura nacerá en la Nochebuena de 1995. Su papel lo interpreta a la perfección Álex Angulo, quien da vida al entrañable padre Berriartúa, perdido sin remisión en una Madrid que no conoce y a la que llega sin tiempo ni logística. Ello le llevará a agenciarse el primer *sidekick* que encuentra, que no es otro que un Santiago Segura que empezó su andadura de estrella con



Frédérique Feder en "Acción Mutante" (1993).



Álex Angulo, Santiago Segura y Armando De Razza en "El día de la bestia" (1995).

ese papel, interpretando al estereotipo de joven fan del heavy metal con problemas de higiene y amigo de las drogas recreacionales. Desde su particular cuartel de operaciones, en la pensión de mala muerte que regenta la madre del más joven, ambos buscaran ganarle unos segundos al cronómetro y adelantarse al nacimiento del Anticristo reclutando a la tercera estrella del triunvirato: el ocultista televisivo profesor Cavan, colaborador involuntario en su cruzada.

No ahondaremos más en el argumento, por más que sea tan original como brillante, ya que será extraño que algún lector de esta revista no conozca. Mejor destacaremos su ambiente morboso y su suspense sabiamente dosificado, que te mantiene al borde del asiento esa primera vez que la vez, antes de aprender de memoria cada fotograma. También es de nota el superior aprovechamiento de un presupuesto que en pesetas había costado el equivalente de dos millones de euros. Así, los efectos especiales brillan en los momentos de más puro terror demoníaco, y el uso de la luz en ellos se demuestra claramente el pasado como director de fotografía del vasco. Mucha gente no duda en catalogarla una obra maestra. Lo que sí es, como poco, es una película de terror de culto y uno de los mejores exponentes de los noventa de la mezcla de géneros.

PERDITA DURANGO (1997)

La idea era más que prometedora. Escoger una obra de Barry Gifford, el escritor de Chicago que había escrito las novelas que inspiraron las enrevesadas pero geniales *Corazón Salvaje* y *Carretera Perdida* de David Lynch (en esta última incluso había escrito el guión), rodar en territorio fronterizo de los Estados Unidos, cargar el reparto de actores con solera tanto en los EEUU (Rosie Pérez, James Gandolfini) como en España (en especial Javier Bardem, aún lejos de su gran salto a Hollywood) y, faltaría más, la violencia intrínseca en la cinematografía del vasco, presente ya desde las pri-

"El día de la bestia" es uno de los mejores exponentes de los noventa de la mezcla de géneros

meras líneas de la sinopsis. Capital mejicano e hispano hasta redondear una cifra poco espectacular pero digna (algo más de 4 millones de euros, sin olvidar que eran euros de los de hace casi 20 años), y un metraje con tintes de épica (126 minutos) ¿Qué falló pues? ¿Por qué no es *Perdita Durango* un título tan recordado como otros de Álex de la Iglesia. Puede haber varios motivos. El primero sin duda es la mezcla de géneros, algunos forzados. Es *road trip*, es *thriller*, pero también tiene un componente de *exploitation* del todo flagrante, con un uso de la violencia desmesurado. En ocasiones este afán de resultar violento sin ofrecer mucho fondo se rinde al tópico de "el medio se convierte en el fin". Bastante unido a esto está la sombra de Ta-



Álex Angulo como el cura en "El día de la bestia" (1995).



Javier Bardem en "Perdita Durango" (1997).

rantino, que puso de moda la brutalidad entre seres humanos con un toque de humor negro. No hay que olvidar que por muy famoso que aún sea hoy Quentin, en 1997 *Reservoir Dogs* y *Pulp Fiction* todavía se proyectaban en muchos cines noche y día e innumerables cintas de VHS desdibujaban su imagen de tanto darle al replay de sus escenas más legendarias. Ello causó una glorificación de la violencia, antesala del *torture porn* de moda con el principio del milenio, que en ocasiones sólo buscaba provocar quedándose en algo vacío y descafeinado. Muchos quisieron ver en violaciones, atropellos y mutilaciones un giro de rosca demasiado injustificado y gratuito. Aún así, la película está llena de grandes interpretaciones, excelente fotografía de lo más polvoriento y ese "realismo sucio" tan americano, que marida a la perfección con el tono fronterizo de *Perdita Durango*.

MUERTOS DE RISA (1999)

Cambio de registro total por parte del señor De la Iglesia, que dejó la brutalidad y controversia de lado para meterse en la comedia más negra, que parece ligera pero tiene más trasfondo del que pueda creerse. Si *Acción Mutante* presentaba su visión del futuro, *Muertos de risa* nos trae la del pasado, uno muy oscuro, el de los últimos años de la dictadura. Interesante es también saber que el vasco valoró elegir a Fernando Esteso y Andrés Pajares para los papeles principales, el dúo estrella de los años que esta película retrata. Finalmente fueron su talismán Santiago Segura y el mediático cómico Gran Wyoming quienes protagonizan esta divertida parodia de la jungla urbana que es el *show business*, donde uno sólo tiene aliados cuando éstos pueden sacar algo a cambio. Estamos ante una nueva entrega de De la Iglesia, inteligente desde el plano estratégico. Cambiando de área por un lado, y haciendo algo más ligero como es la comedia, por mucha retransa y doble sentido que tenga. Así, toda eventual queja se reducirá a "simple experimentación". Lo cierto es que no





Carmen Maura en "La comunidad" (2000).



Alex de la Iglesia dirigiendo a Carmen Maura.



Carmen Maura en "La comunidad" (2000).

hace falta llegar a esos extremos, porque *Muertos de risa* es una película menor, pero bastante deliciosa, con muchos momentos de verdadera y sentida risa. Además, el reparto es acertado con sus actores fétiche (aparte de Segura, están también Angulo) y un elenco de veteranos de la escena como Sancho Gracia. Por si fuera poco la recreación de la época es de libro, con cameos del doblador de cucharas Uri Geller o el presentador estrella de los 70, José María Íñigo. Una visión muy crítica de la "carrera de ratas" en el mundo del espectáculo, de ascenso meteórico y declive de dos pobre diablos que visten camisas estampadas y pantalones campana. Como mínimo, merece un esforzado visionado.

LA COMUNIDAD (2000)

¿Alguien pensaba que De la Iglesia no iba a probar con un subgénero nuevo, limitándose a seguir probando con la comedia más negra? Seguro que no mucho, pero poco importa, porque *La comunidad* enmendó los –tampoco demasiados– errores de *Muertos de risa*, añadiéndole una dimensión más ambiciosa con un punto de partida más limitado, lo que fuerza un mayor ingenio en la película. Esta vez todo transcurre en un bloque de pisos donde suceden las cosas más truculentas, gracias al hallazgo de una elevada suma de dinero.

De nuevo el eje central vuelve a ser la codicia y la bajeza en general del ser humano, lo que hace que vayan sucediéndose los crímenes. El tema principal es que el dinero puede cambiar a una persona en una muy mala manera. El omnipresente cinismo en los personajes es una constante en el director, y más que nunca vuelven a formarse personajes de lo más egoísta y despreciable. Nadie se salva de la quema en la comunidad de vecinos, ni siquiera una Carmen Maura como protagonista que no aprovecha su estatus de superestrella *almodovariana* para adueñarse de un papel más benévolo. Un re-

Un aspecto muy a tener en cuenta de "La comunidad" es el alto número de guiños a otras películas

parto con experiencia, en que actores como Jesús Bonilla, Kiti Manver o Paca Gabaldón no dejan sitio a caras jóvenes o bonitas.

Muchos espectadores comparan esta película con otras con una temática afín, no otra que la del "dinero caído del cielo", de títulos como la británica *Tumba abierta* o *Un plan sencillo* de Sam Raimi. Como es obvio, estas historias nunca acaban bien y ello es un vehículo para el lucimiento del vasco en escenas violentas y muy gráficas, sólo aliviadas por el sempiterno humor del guión.

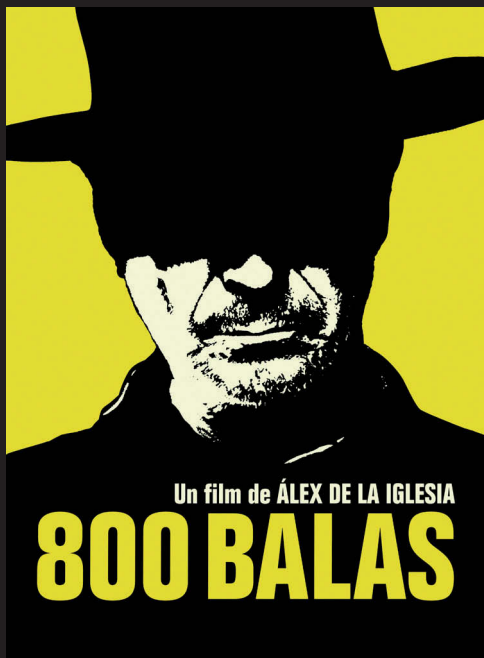
Un aspecto muy a tener en cuenta de *La comunidad* es el alto número de guiños a otras películas. Ahí están *La Guerra de las Galaxias* (con la escena "Siento la llegada de la Fuerza") o *Matrix*, una típica maruja saltando entre dos

edificios como la heroína Trinity. Aunque si alguien se lleva la palma es el orondo británico por antonomasia, Alfred Hitchcock, quien se lleva un homenaje sin parangón en multitud de escenas con el vértigo como protagonista y el tono general (algo que se repetiría en la posterior *Crimen Fictivo*).

Hay pocas cosas que criticar en esta cinta que inauguró el milenio para el señor De la Iglesia. Quizá vuelve a desinflarse al final, aunque esta vez la marca se queda en los últimos quince minutos, algo infantiloides y poco ambiciosos. Por lo demás una comedia negra con mucho empaque y una sutil sátira de una sociedad moderna, donde el dios verde tiene demasiados seguidores.

800 BALAS (2002)

Hay un tópico en las artes marciales, y es que tarde o temprano uno se empapa de filosofía oriental, sea china, coreana o japonesa. Pasa algo similar con el cine. Todo director busca ese momento de reverenciar ese género que tanto ayudó a su engrandecimiento, el western, conocido más popularmente como "de vaqueros". Con *800 balas*, la intención es doble pues se intenta además rendir homenaje *tickando* en dos casillas más, que no son otras que las del *spaghetti western* rodado en el desierto de Almería y la de los especialistas de cine. Julián Torralba (Sancho Gracia) es un ex especialista de cine en Almería. Él y varios de sus colegas, que una vez que se ganaban la vida en el Oeste americano rodada en España, ahora se reducen a hacer acrobacias para audiencias minúsculas en el set decadente construido para esos viejos westerns. Viejas rencillas familiares, mayormente en las relaciones padre-hijo, el versátil tema de las "viejas glorias" en el cine, y los elementos esperables en un western como frenéticas escenas a caballo, tiroteos y una excelente fotografía, hacen de *800 balas* una película que gana con cada visionado. No tiene ese factor deslumbrante de *El día de la bestia* o un humor



Un film de ÁLEX DE LA IGLESIA

800 BALAS



Sancho Gracia y Álex de la Iglesia en "800 balas" (2002).



"800 balas" (2002).



Luis Varela, Guillermo Toledo y Álex de la Iglesia.

tan conseguido como el de otras obras suyas, pero fue una película bastante incomprensible en su día. No falta la violencia y el sexo explícito, sin pelos en la lengua, marca de la casa, y la selección musical vuelve a dar en el clavo con el gran trabajo del incombustible Roque Baños. Otros elementos de mérito son el plantel de veteranos con un pie en el mundo real y otro en el del celuloide, en quienes se debe admirar la honestidad de saber reírse de ellos mismos. Una de esas películas que ganan cada vez que se ven.

CRIMEN FERPECTO (2004)

Por si alguno no tuviera claro el fervor del vasco por Hitchcock, fue en 2004 cuando De la Iglesia lo deletreó con la dosis justa de ironía. *Crimen ferpecto* es otra comedia negra, tan buena o mejor que las anteriores tres, que bebe del suspense más clásico mezclado con esa violencia y grafismo intrínsecos a la filmografía del bilbaíno.

Resulta curioso ver a Willy Toledo en el papel principal. El actor lleva tiempo retirado de los escenarios por haberse mudado a Cuba por ideales políticos, aunque aquí todavía participaba en películas de corte comercial como ésta o el bombazo *El otro lado de la cama*. Lo cierto es que el actor madrileño deja una grata impresión en este título, y resulta convincente como el Don Juan que, acostumbrado a servirse de las féminas cada día, se encuentra un día atrapado por la menos esperada. Su rival en escena, Mónica Cervera, es sin duda la otra pieza clave en el sardónico y abrasivo humor de la cinta. Pese a ser una desconocida en el momento de protagonizar *Crimen ferpecto*, y no haber sacudido precisamente los cimientos del cine después (sólo se la vio en alguna película más hasta el 2005 y a partir de ahí en televisión), la actriz malagueña esconde su acento con finura y borda el papel de joven desquiciada. Su personaje está muy bien desarrollado y la progresión en su actitud es de lo mejor de la película. Ambos son increíblemente convincentes en sus

representaciones; destaca su capacidad mutua para crear dinámicas interesantes dentro de sus personajes. Rafael, el personaje de Toledo, es, esencialmente, un patán grosero y machista, pero Toledo logra hacerlo simpático y hasta victimizado, especialmente cuando su entrelazamiento con Lourdes se complica. El reparto lo completan asiduos de otros trabajos de De la Iglesia como Enrique Villén, y otros más jóvenes como la televisiva Kira Miró o el recientemente alabado por *La isla mínima* Javier Gutiérrez. Además, está el genial Luis Varela como Don Antonio, el rival de Rafael en la carrera por convertirse en gerente de la tienda. Sin revelar demasiado de la trama, el personaje recibe un tratamiento surrealista –que

“Crimen ferpecto” es otra comedia negra, tan buena o mejor que las anteriores tres



toca lo sobrenatural, algo que no abunda en la obra del director bilbaíno– y persigue a Rafael hasta el final del metraje.

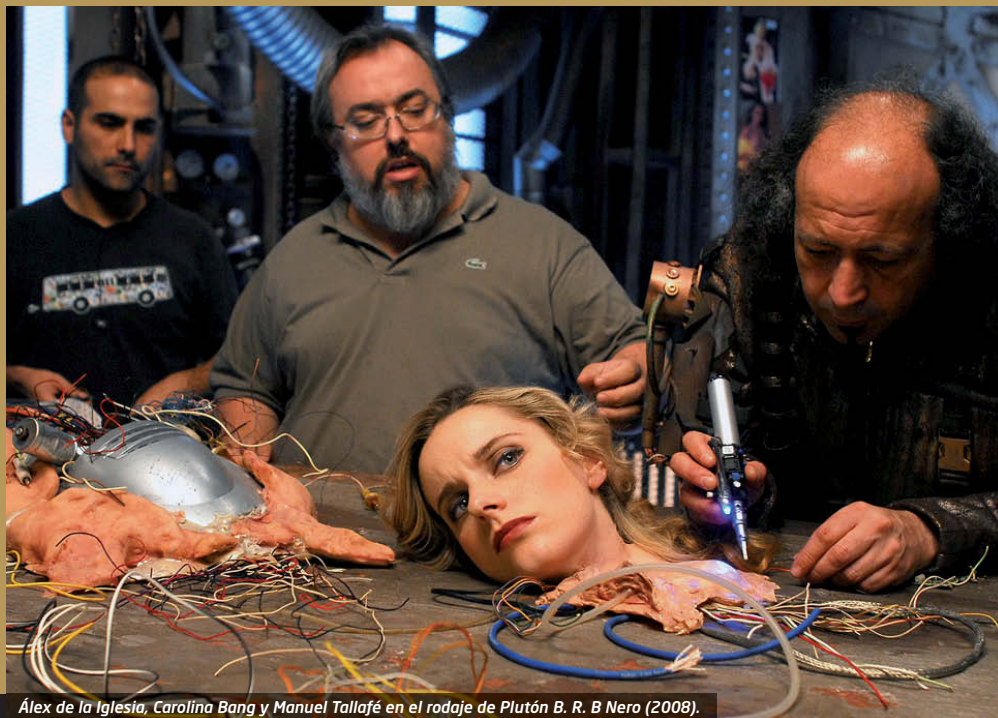
No falta la habitual sátira social, en este caso centrada en el egoísmo y la codicia otra vez, aunque en esta ocasión tocando más palos. Así, cuestiones como el consumismo exacerbado, los estereotipos de hombres y mujeres o la televisión también tienen cabida en el azote del guión. Es también una oda a la rueda del karma, aunque no son todos los personajes quienes reciben algún tipo de castigo merecido.

Así y todo, *Crimen Ferpecto* es entretenimiento ligero en su máxima expresión.

Abundan los gags visuales y las confusiones y meteduras de pata de las comedias más pedestres, pero eso juega en su favor, al ayudar a mantener el ritmo frenético sin parar de reír de una situación loca a la siguiente. Incluso cuando las bromas se han visto muchas veces antes, consiguen funcionar.

De nuevo conviene alabar el diseño de producción. La paleta de colores realza la irre realidad de los grandes almacenes y el centro comercial, donde tiene lugar la mayor parte de la película. La competencia entre los hombres y las secciones de la ropa de la mujer está representada tanto visualmente como a través de la interacción de los personajes, y el comportamiento de los diversos sexos es cercano y extremadamente realista. Esa es otra de las virtudes del director; conformar personajes con los que el espectador pueda establecer un vínculo, y verse en su piel sin mucha dificultad.

La mezcla de géneros es otro de los aspectos más controvertidos de De la Iglesia, que le ha hecho dar tropezones en alguna ocasión. Ésta, no obstante, no es una de ellas. Hay un poco de acción, un buen montón de comedia, una buena dosis de suspense y la truculencia extrema de serie en sus películas. Pero lo más importante es que todo funciona. Aunque nada es *ferpecto*, por lo que no pasaremos a la siguiente película sin compilar los peores atri-

Antonio Gil y Álex de la Iglesia en *Plutón B. R. B Nero* (2008).Javier Gutiérrez en *"La habitación del niño"* (2006).Álex de la Iglesia, Carolina Bang y Manuel Tallafé en el rodaje de *Plutón B. R. B Nero* (2008).

butos de la cinta. El principal tiene que ser ese final facilón que obliga al espectador a admitir por posibles cosas que no lo son tanto. Hoy en día, con esa obsesión en Internet por encontrar agujeros de guión, este final habría sido objeto de agria crítica, pero hace 11 años se admitían muchas más cosas en general.

En definitiva, una buena interpretación de la guerra de sexos y las mosquitas muertas que dan la vuelta a la tortilla, que aguanta con bastante dignidad el paso del tiempo.

CORTOS Y PELÍCULAS PARA LA TELEVISIÓN (2004-2009)

Cinco años pasaría el bilbaíno alejado de la gran pantalla (con la excepción de la olvidable *Los crímenes de Oxford*, que reseñaremos más adelante) tiempo en el que sus contribuciones fueron escasas y sobre todo modestas. Cortos, algún segmento en películas de varios directores y un nuevo círculo de colaboradores (entre los que destaca el cómico y dibujante Carlos Areces) son los aspectos más recordados del director. Es también el período donde más se atrevió a experimentar y dar rienda suelta a sus inquietudes, en una especie de "lustró sabático" que casi nadie conoce de él, más que nada por la mínima difusión de sus trabajos. Cortos en su expresión más pura (de 7 e incluso 2 minutos), la serie *Plutón B. R. B Nero* (difícil de tomar en serio con ese nombre) y la película para la televisión *La habitación del niño* son lo más granado de su producción desde *Crimen Perfecto* hasta retomar el cine más "serio" con *Balada triste de trompeta* en el año 2010.

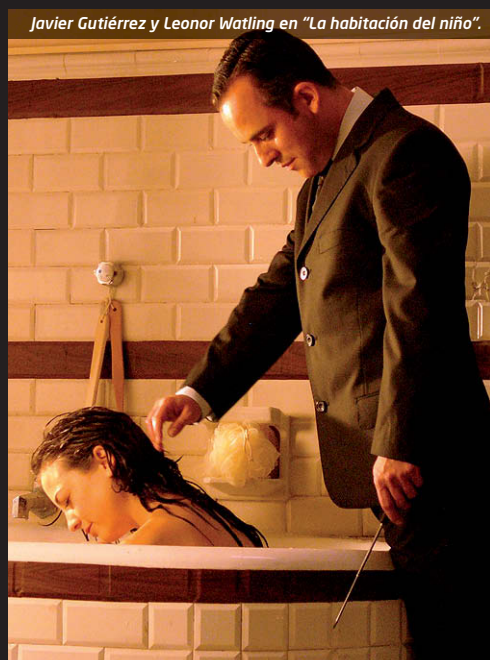
¿Qué podemos decir de los cortos? No demasiado, pues estamos hablando de tres piezas (*Hitler está vivo*, *El código* y *La tragedia de Francisco Franco*) que en total suman un cuarto de hora "raspado", y que resultan más que olvidables. Mejor pasar a la película para la televisión *La habitación del niño*, mucho más jugosa y apetecible. Mucha gente asocia *TV-movie* con menor calidad, pero la historia ha

Quizá "Plutón B. R. B Nero" fue un experimento demasiado ambicioso para un país como España

demostrado muchas veces que esto no es siempre cierto. Ahí está la obra maestra patria *La cabina*, de Chicho Ibáñez Serrador, u otras grandes creaciones de habla anglosajona como *Manson, retrato de un asesino* (1976) o *La mujer de negro* (1989). Hay que decir que aquí no estamos ante nada que marque una época, pero sí hay los bastantes elementos para dejar un sabor de boca aceptable. Para empezar está un reparto de altura, con Javier Gutiérrez y Leonor Watling (en la primera de sus dos colaboraciones como protagonista) junto a otros veteranos y asiduos del cine del bilbaíno como Sancho Gracia, Térelle Pávez o Ramón Barea. Ninguno de ellos parece haber tenido el menor reparo en participar en un producto para la

caja tonta, y la falta de tesón en las interpretaciones se deba sólo al menor tiempo para preparar los papeles. La historia no es de lo más original (casualmente en el número de abril de *SciFiWorld* tuvimos un reportaje sobre bebés "especiales") pero funciona gracias a lo conseguido de la atmósfera y lo efectista de los sustos y sobresaltos, y un contenido metraje que huye de lo innecesario para comprimir todo en 77 intensos minutos. Antes citábamos la legendaria *La cabina* de Ibáñez Serrador, y es curioso comprobar cómo la historia retoma un episodio del veterano director emitido en su célebre *Historias para no dormir*. Esa es precisamente la idea de la compilación, el de reinterpretar tan clásicos episodios bajo la batuta de directores modernos. De la Iglesia respeta aquí el terror psicológico de la original, y da menos capas de pintura roja de lo que es normal en él. Los que le den al *play* buscando la crudeza y el *gore* de empresas anteriores quedarán algo decepcionados. Aquellos que gusten de un terror más clásico, con el tan recurrido tema de "casa en la que algo no va bien" apreciarán la cinta. Lo que no, siempre pueden esperar al desenlace y deleitarse con un final inesperado y bastante glorioso.

Nos queda la última parada del de Bilbao antes de regresar con energías renovadas al celuloide, y no es otra que la jocosa *Plutón B. R. B Nero*. Ofreciendo una mezcla de comedia y odisea espacial que resultaría original de no ser porque bebe de *Acción Mutante*, la serie recibió opiniones encontradas, aunque para muchos es una pequeña serie de culto que no fue del todo entendida en su momento. Fue con ella además con la que el vizcaíno empezó a delegar en quien estaba llamado a convertirse en su actor fetiche, después de jubilar a Santiago Segura de los papeles principales en sus obras a finales del siglo pasado. Es Carlos Areces, cómico y dibujante madrileño, conocido por el gran público por sus sketches en *La hora chanante*, *Muchachada Nui* y *Museo Coconut*. La sensual Caro-

Javier Gutiérrez y Leonor Watling en *"La habitación del niño"*.



Elijah Wood, John Hurt y Álex de la Iglesia en el rodaje de "Los crímenes de Oxford" (2008).



Rodaje de "Los crímenes de Oxford" (2008).



Carlos Areces en "Balada triste de trompeta" (2010).

lina Bang y el bastante internacional Antonio Gil (*Quantum of Solace*, *Chocolat*) completan el plantel protagonista de estas 26 partes de locura, que parodian de un modo de lo más reverente mil y un tópicos de la ciencia ficción. Quizá fue un experimento demasiado ambicioso para un país como España, en que la ciencia ficción tiene un seguimiento tres o cuatro veces menor que en muchos otros de similar sociedad, y pese a terminar las temporadas no se rodó nunca una tercera.

LOS CRÍMENES DE OXFORD (2008)

Pasemos ahora a una película que sólo parece de Álex de la Iglesia por ser uno de los atractivos de venta, los de un paquete en el que se colaron nombres de lo más internacional. Eso y el rimbombante elenco actoral, que lleva a pensar en un ejercicio de cine glorioso, algo que no ocurre en casi ninguna escena de *Los crímenes de Oxford*. Aparte de la generalmente solvente Leonor Watling, tenemos a Elijah Wood, actor capaz de demostrar desde cosas buenas a infames (ahí está *Open Windows* de Nacho Vigalondo para corroborar esto último) y a uno de vuelta de todo, John Hurt, al que se le ha visto en títulos tan sublimes como *Alien*, *el octavo pasajero*, *El topo* o *V de Vendetta*. Un reparto bastante intimidante. Por desgracia no salva esta película y sus dosis de clichés, personajes con los que es imposible conectar, comportamientos erráticos y aburrimiento excepcional en este *whodunnit* para olvidar, que para más inri roza las dos horas de duración. El término anglosajón es una combinación de cuatro palabras en pregunta (*who's done it?*) y engloba al subgénero de películas en las que se trata de descubrir al asesino, tan británico como el té a las cinco o los pubs, y muy probablemente la razón por la que todo transcurre en la referencia académica europea, el pueblo de Oxford.

¿Qué falla pues en la aventura de De la Iglesia en la pérfida Albión? Mucho. Tanto que la sensación que le queda a uno es la de esas pelí-

La historia de "Balada triste de trompeta" es, en su planteamiento, sin duda de las más osadas

culas de la *exploitation* italiana en que se nota la falta de entendimiento entre el equipo técnico italiano y el reparto norteamericano. Como en *Troll 2* de Claudio Fragasso, pero sin el rocambolesco resultado de producir una película "tan mala que es buena". *Los crímenes de Oxford* es mala a secas. Para empezar está ese pésimo diálogo, que parece creado por un extraterrestre, sonando del todo menos natural. Luego la falta de verosimilitud en la trama, algo indispensable en el subgénero, y que aquí se pasó por alto de manera descarada, con coincidencias que parecer escribir "estúpido" en la frente del espectador. Y por último, pero no menos sangrante, están esas secuencias metidas con calzador en las que se trata de expli-

Álex de la Iglesia en el rodaje de "Balada triste de trompeta"



car por qué suceden las cosas, como si fuese imposible de deducir sin ellas. Hay fragmentos que parecen dibujos de un cuento ilustrado para niños, de lo explícito que se hace todo. Una película dolorosa para el espectador.

BALADA TRISTE DE TROMPETA (2010)

Antes hablábamos de películas que suscitaban opiniones encontradas, y este título del 2010 es paradigma de ellos. De la Iglesia agarró el toro por los cuernos y se lanzó a la piscina sin la ayuda de su sempiterno ayudante en el guión Jorge Guerricaecheverría. La historia es, en su planteamiento, sin duda de las más osadas. La historia comienza en plena Guerra Civil, aunque salta ya pronto a 1973, los últimos años de la dictadura franquista, en la que un payaso hijo de payasos se reúne con otros artistas de circo con personalidades de lo más peculiar. Estamos ante una película que nunca calará hondo entre el público más tradicional, gracias a una mezcla turbia de trama algo enfermiza, sexo y violencia sin tapujos con unos personajes ciertamente estrafalarios, que no despiertan demasiadas simpatías y en el caso de alguno sí despiertan mucho pavor. Es como si el vasco hubiera revisado sus anteriores ejercicios de sátira social y se hubiera dado cuenta que había sido muy blando, intentando rizar el rizo con *Balada triste de trompeta*. De nuevo vuelve a ofrecerse una mezcla de géneros entre los que no fallan el drama, la película bélica, la acción y la comedia, aunque en su vertiente más perturbadora y anti-comercial. En lo artístico estamos tal vez ante la película más ambiciosa del realizador. La paleta de colores es por momentos abrumadora, y en los momentos más épicos (como en el comienzo en plena barbarie de la Guerra Civil) es cuando se le saca el mayor partido. Amantes de lo estilístico encontrarán más aciertos que defectos, y ello les ayudará a valorar en su justa medida la valentía de un título como éste.



Salma Hayek y Eduardo Casanova en "La chispa de la vida" (2011).



José Mota y Álex de la Iglesia.



De la Iglesia en el rodaje de "Las brujas de Zugarramurdi" (2013).

LA CHISPA DE LA VIDA (2011)

No pretendemos desmerecer esta película, pero desde luego es la que menos puede interesar al lector de Scifiworld. Estamos ante un drama con bastante calado filosófico y sociológico, que se sustenta sobre la inusual combinación del cómico televisivo Jose Mota con la mejicana Salma Hayek, junto a dinosaurios del cine español como Juan Luis Galiardo (un año antes de fallecer) o Juanjo Puigcorbó. Fue un título que pasó bastante desapercibido, quizá por esa extraña elección para el papel protagonista de alguien que nunca había actuado en cine antes.

LAS BRUJAS DE ZUGARRAMURDI (2013)

¿Habíamos mencionado que el vasco gustaba de combinar géneros? Ah, sí, varias veces, además. En su película más reciente (al menos antes que se estrene *Mi gran noche* este 2015) ya se hace de tal manera que las casi dos horas de metraje se estructuran en lo que parecen tres películas diferentes.

Las casi dos horas de metraje de "Las brujas de Zugarramurdi" se estructuran en lo que parecen tres películas diferentes

Comienza como un filme de atracos, pero no se contenta con algo al estilo de *Abierto hasta el amanecer*, sino que en la parte final de *Las brujas de Zugarramurdi* estamos más cerca de *Indiana Jones y el templo maldito* que ninguna otra cosa. Alguno estará leyendo esto y preguntándose en qué mente desquiciada se puede pergeñar un guión así, pero lo cierto es que pese a sus errores es una película con buenos momentos. Quizá el bilbaíno se haya pasado de ambicioso (el que mucho abarca, poco aprieta) pero las dos primeras partes funcionan bastante bien. Tenemos una primera que empieza con un atraco en plena Puerta del Sol madrileña, escena que según Álex

costó sangre, sudor y lágrimas rodar, por ser una zona tan transitada e imposible de acordonar. Al parecer tuvieron que filmar como una auténtica guerrilla, evitando a la policía y a las hordas de curiosos que querían olisquear qué pasaba. Esta secuencia inicial está bien rodada y el diálogo es disparatado pero en cierto modo creíble.

La escapada con el inevitable rehén es graciosa, y el encuentro con las brujas del pueblo del aquelarre es resultón, gracias al buen trabajo de los tres protagonistas adultos "buenos" (Hugo Silva, Mario Casas y Jaime Ordóñez) y los tres villanos (Térelle Pávez, Enrique Villén y Carmen Maura). La que falla es la joven Carolina Bang, todavía con mucho que aprender. La toma de contacto con los habitantes del pueblo y los primeros minutos dentro del feudo de las hechiceras tampoco están mal, aunque el diálogo y las decisiones están un poco forzados, por mucho que la película jamás se tome en serio.

Es rebasada la hora y poco de película cuando los correteos por la inmensa casa de las brujas y la ofrenda sacrificial final ya entran en el terreno de la imaginación más pobre. Nos topamos con *deus ex machina* (soluciones que salvan el pellejo a los buenos y que son irreales) para parar un tren y un final que parece una broma de mal gusto. Con todo, es divertida a nada que se pase por alto la inconsistencia del guión en el tramo final. Una película ideal para ver con amigos en una noche lluviosa.

Y así llegamos al final de este repaso a la filmografía del director bilbaíno. Ha de recordarse que hemos obviado hitos menores en el camino como el corto *The confession in Words with Gods*, una película con un plantel de realizadores y actores de medio mundo, aún no editada en España, y que es una interesante compilación de cortos. También de ese año, 2014, es el documental *Messi*, acerca del futbolista del mismo nombre, que los lectores de Scifiworld entenderán que pasemos por alto. Sólo quedar esperar el estreno de *Mi gran noche* y ver qué se saca de la manga el genio vizcaíno. **SFIW**



Macarena Gómez como Silvia en "Las brujas de Zugarramurdi"



Hugo Silva como José en "Las brujas de Zugarramurdi"



De la Iglesia dirigiendo a Mario Casas.

SCIFIWORLD

Sortea entre sus SUSCRIPTORES estas
barras de sonido cortesía de...



"Una de las películas más aterradoras y bellas que he visto nunca"
WASHINGTON POST

NO PIENSA, NO SIENTE, TE SIGUE



IT FOLLOWS



29 DE MAYO EN CINES

#ITFOLLOWS



ENTREVISTA CON CHUCK HOGAN CO-CREADOR JUNTO A GUILLERMO DEL TORO DE:



THE STRAIN

por Lorenzo Ricciardi
Traducción Ely Rodríguez

POR FIN LOS VAMPIROS VUELVEN A SER FEOS Y DESAGRADABLES

The *Strain* es la primera de las tres novelas escritas por Guillermo Del Toro y Chuck Hogan. Tal y como ha ocurrido con la trilogía de *El Hobbit*, cuenta con uno de los dos autores más imaginativos del actual panorama fantástico. Con *The Strain*, Del Toro ha sido incapaz de separarse de sus obsesiones, esas que están presentes en todas sus historias; la fábula (en este caso, la leyenda, el mito) convertida en el más puro género de terror, la pasión por los monstruos como símbolo de poder, la celebración de la imperfección y el vínculo entre un horror sobrenatural (los monstruos en sí) y otros humanos (los políticos como herramienta de acoso y persecución del poder).

The Strain será recordada por su nueva raza de vampiros; diferente de los clásicos románticos y de las figuras literarias como los monstruos sedientos de sangre, las criaturas de Del Toro y Chuck Hogan son diseñadas dentro de una nueva fisiología y fisionomía que mezcla varios tipos de aberraciones, insuflando nuevos miedos en un género tan saturado, que supuestamente ya no tenía nada más que ofrecer.

Del Toro quiso combinar el género de terror con el thriller así que escogió a Chuck Hogan para extender su concepto original en una serie de novelas. Hogan, es un reconocido escritor Americano, autor de las aclamadas historias *The*

Standoff y sobre todo, *Prince of Thieves* (adaptada a la gran pantalla por Ben Affleck en el film *The Town*) reconocida por el propio Stephen King como una de las 10 mejores novelas del año.

¿Cómo contactó Del Toro con usted para *The Strain*? Al principio tenía en mente una serie de televisión, pero cuando el presidente de la red Fox le pidió hacer una comedia rompió las negociaciones y decidió ampliar el concepto a una serie de novelas.

Sí, así fue como terminó yendo por su cuenta. Nosotros no nos conocíamos pero alguien le hablo de mí y entonces quiso que nos conocié-

ramos. Desde el principio tenía claro que quería combinar los géneros del terror y el thriller. Me envié un breve resumen y la verdad es que la idea me encantó así que nos reunimos y tuvimos un largo desayuno. Le sugerí algunas cosas, nada extraordinario y durante el año siguiente estuvimos dándole forma viendo si aquello podía funcionar. Cuando la llevamos a los editores, se mostraron encantados y sorprendidos de que la hubiésemos terminado. He de decir que esta fue mi primera colaboración, nunca había trabajado con alguien más y ha sido maravilloso, fue y sigue siendo fantástico. Tengo que decir que el proceso, tanto en lo creativo como en la ejecución, no fue diferente a como trabajo normalmente, tan solo que tenía línea directa con el dios de este género, pero sin presión.

¿Cómo se repartieron las tareas durante el proceso de escritura?

Totalmente informal, usualmente yo hacía el primer tratamiento en una sección, luego Guillermo editaba y ampliaba, y después yo hacía otro tratamiento y así seguíamos avanzando hasta que los dos nos quedábamos a gusto. Lo que nadie sabe es que Guillermo y yo trabajamos en el libro por correo electrónico, durante todo un año, con tan solo un apretón de manos, no hubo ningún contrato entre nosotros, todo por la escritura. Cuando ya estaba listo y sabíamos que teníamos algo, ahí fue cuando mi agente literario hizo lo que hace, venderlo a Morrow. Aún entonces, seguimos trabajando en secreto. El libro fue anunciado formalmente meses después de que ya lo habíamos terminado.

Desde el principio tenía claro que quería combinar los géneros del terror y el thriller





¿Al principio tenían en mente hacer una trilogía o el desarrollo de la historia les llevo a seguir avanzando?

Era una trilogía. Nosotros sabíamos el final del tercer libro antes de escribir la primera palabra de los tres.

Después de la publicación del primer libro, estudios y redes empezaron a hacer ofertas para hacerse con los derechos de la adaptación para cine y televisión, pero usted y Del Toro declinaron esas ofertas, no querían que una versión en pantalla influyera la forma en que estaban escribiendo los libros. Después de la publicación del tercer libro, hablasteis con cada cadena que mostró interés. Por qué escogistéis FX?

Porque Del Toro es un gran aficionado de la programación de ese canal y John Landgraf nos impresionó con su entusiasmo por el proyecto.

El presidente de FX John Landgraf, ha dicho que la serie consistirá de 39 a 65 episodios (3 ó 5 temporadas). Esto ya está decidido por contrato o se decidirá temporada a temporada?

Veremos que pasa de temporada en temporada, igual que cualquier otro show de televisión, sin embargo, tenemos un plan claro para 5 años. Con los libros tenemos un comienzo, un intermedio y un fin, de forma que espero que con la serie podamos explorar el mismo arco argumental. No tendrá una continuidad sólo por el simple hecho de seguir y seguir, tenemos mucho que contar entre medias, pero la historia ya tiene un punto final establecido y eso está muy bien.

The Strain es una moderna reinterpretación del mito vampírico. A pesar de que se trata de un ícono bastante sobreexplotado, usted y Del Toro han sido capaces de darle un toque original haciéndolo interesante otra vez. ¿Por qué esa diferencia con los recientes personajes vampíricos?

Guillermo cree firmemente que el mito original ha sido de todo menos olvidado. El roman-

La segunda temporada aumentará el suspense y lo desconocido. Se beneficiará de lo aprendido en la primera

ticismo vampírico es una pieza fundamental de la mitología que ha sido el standard para las historias de vampiros. Nosotros quisimos retomar la leyenda en sus orígenes más salvajes y regresar a las primeras encarnaciones del mito en todo tipo de culturas y encontrar esas cosas en común que harían algo realmente aterrador en estos tiempos, tomando la antigua maldición y trayéndola a un día moderno en Nueva York.

Recreasteis estas criaturas con una nueva fisionomía y fisiología que mezcla diferentes tipos de monstruos dando una bocanada de aire fresco a este subgénero de terror. La monstruosa enfermedad de la inmortalidad transmitida por contagio. Un tipo de Zombie con colmillos que en este caso tiene un abultamiento en la garganta como una aguja y con gusanos blancos que fluyen en sus venas. Cómo nació este “diseño”?

Esto ha evolucionado de la novela a la televisión, pero Guillermo siempre ha tenido una visión clara de las criaturas. Siempre fui aficionado al horror, especialmente en mi adolescencia. En ese entonces había una gran cantidad de películas de terror italianas, algunas de Zombies, otras simplemente extrañas que no tenían mucho sentido, estaba muy enganchado al gore por aquel entonces. Fue realmente divertido incorporar todo esto a la historia y al mismo tiempo hacer cosas más mitológicas contando historias diferentes y no solo algo banal o superficial.

El mundo de The Strain es una particular mezcla de medicina forense con un aire casi gótico de la ciencia. Resulta interesante el toque científico con el que estáis tratando el

vampirismo: virus y plagas que podrían llevar a una pandemia si no se detienen a tiempo. Cómo decidieron ir por este camino?

Lo que nos interesaba era combinar lo viejo con lo nuevo: las costumbres y las supersticiones con la medicina moderna y la ciencia. Fue todo un reto, además, fue muy divertido reinterpretar la anatomía de los vampiros usando tecnología punta para que se propagasen.

Es un producto difícil de definir: limitarlo a un género específico puede ser injusto. Estamos frente a una fantasía contemporánea que mezcla hábilmente el terror post-apocalíptico, los vampiros (y zombies) y el thriller. ¿Cómo lo definiría usted?

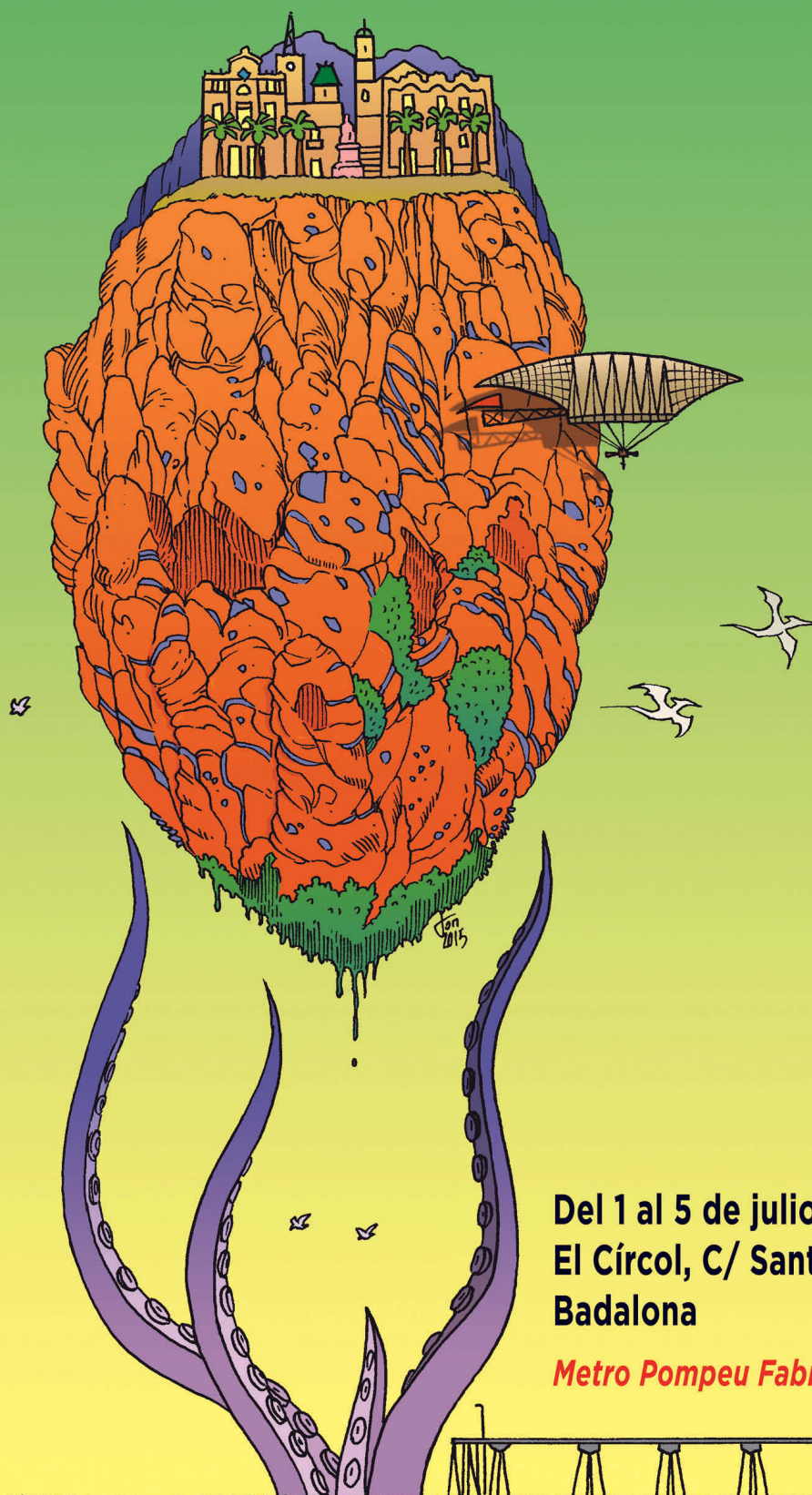
Veo nuestra historia como una pugna por la custodia de un hijo, donde ambos padres luchan por retener a su descendiente. En este caso la raza humana pelea por la custodia de este planeta. Desde nuestra primera conversación quisimos unir el thriller convencional con el terror. Queríamos empezar con un escenario realístico y desarrollarlo hasta tal punto que lo único racional que quedara para los personajes fuera lo sobrenatural.

The Strain trajo el horror real a la televisión. Gracias a los asombrosos efectos especiales, al ambiente escalofriante y a la acción bien orquestada, la serie tiene un estilo único. Y también gracias al inconfundible toque de Del Toro quien creó monstruos aterradoros y fascinantes a partes iguales. ¿Está satisfecho con el resultado? Qué debemos esperar de la segunda temporada?

La segunda temporada aumentará el suspense y lo desconocido. Se beneficiará de lo aprendido en el proceso de producción de la primera, no seguirá a pies juntitas el argumento del segundo libro **The Fall** pero seguramente mantendrá el espíritu. Es muy divertido regresar al mundo que creamos, pero aún más divertido es vivirlo profundamente. **SFW**

CRYPTSHOW

APOLOGIA DEL GÈNERE FANTÀSTIC I DE TERROR



Del 1 al 5 de juliol 2015
El Círcol, C/ Sant Anastasi 2
Badalona

Metro Pompeu Fabra / Rodalies Catalunya



MONSTERLAND

E · L · M · U · N · D · O · D · E · L · K · A · I · J · U · E · I · G · A

POR OCTAVIO LÓPEZ

INVASIÓN EXTRA TERRESTRE

KAIJŪ SŌSHINGEKI | 1968 | 89' | ISHIRO HONDA | TOHO COMPANY

En la sección "Monsterland" se han logrado reunir las películas sobre las especies animales prehistóricas de gigantesco tamaño. Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Gamera y muchos otros viven aquí confinados dentro de unos muros cinéfilos fáciles de admirar.

UN GRAN "DREAM TEAM" MONSTRUOSO

Con la publicación del presente artículo, la sección de "Monsterland" cumple un año de existencia, y por ello, creo oportuno celebrarlo analizando *Invasión Extraterrestre*, por varios motivos. A nivel personal fue la primera película de Godzilla que un servidor tuvo ocasión de descubrir a través de su emisión en un canal autonómico ya extinto. Según parece, en aquel canal existía un programador que, o era un ferviente del kaiju eiga, o de Ishiro Honda (o ambas cosas), puesto que era habitual la retransmisión tanto de *Invasión Extraterrestre* como de *King Kong Se Escapa* (King Kong no Gyakushū, 1967). En segundo lugar, he decidido abordar esta película de Honda porque fue la última donde pudieron trabajar juntos aquel cuarteto que creó al saurio radiactivo y lo presentó al mundo en 1954 con *Japón Bajo el Terror del Monstruo* (Gojira, 1954), un núcleo artístico conformado por el propio Ishiro Honda a la dirección, Tomoyuki Tanaka en la producción, Eiji Tsuburaya en los efectos especiales, y Akira Ifukube en la composición de la banda sonora. Y por último, porque *Invasión Extraterrestre* presenta un argumento que permitió la mayor concentración de monstruos en una misma película, título que poseyó durante más de treinta años y que la convirtió en una entrega de culto entre la filmografía de Godzilla.

Ubicándonos en el contexto histórico, a finales de los años sesenta el kaiju eiga había empezado a decaer. Las últimas aventuras del monstruo emblema de la Toho, aquellas muestras selváticas de *Los Monstruos del Mar* (Gojira, Ebira, Mo-sura Nankai no Daikettō, 1966) y *El Hijo de Godzilla* (Kaijū-tō no Kessen Gojira no Musuko, 1967), dirigidas por Jun Fukuda, demostraban que el interés del público comenzaba a disiparse. Así que un regreso a la fórmula de la "monster mash", o acumulación de monstruos, presentes en películas como *Los Monstruos Invaden La Tierra* (Kaijū Daisensō 1965), que tan buenos resultados había proporcionado a la productora, parecía lo más lógico a retomar.

La trama, como se adelantaba, explica como en el año 1999 en la isla de "Monsterland" se han lo-

grado reunir los restos de especies animales prehistóricas de gigantesco tamaño (el lector, si no lo sabía ya de antemano, podrá detectar de dónde procede el título de esta sección). Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Gorosaurus, Baragon, Manda, Minilla, Varan y Kumonga viven en este atolón, confinados por unas barreras invisibles y donde son estudiados por un grupo de científicos ocultos en el interior de la isla. De improviso, las comunicaciones con el citado emplazamiento se interrumpen, y poco después los medios de comunicación de todo el planeta se horrorizan al comprobar que los monstruos han escapado, iniciando una marcha destructiva por las principales capitales del globo, ya sea Moscú, París o Nueva York (lo que convierte a la trama en una de las más internacionales, con mención a España incluida). Como no tardarán en descubrir los protagonistas, todo es un ardor de una raza de alienígenas con apariencia femenina llamada Kilaaks, cuya intención es someter a la humanidad a través de la furia de los titanes, a los que controlan por medio de ondas electromagnéticas.

La productora Toho invirtió un capital de doscientos mil yenes para el proyecto, y encargó la escritura del guión a Takeshi Kimura (que empleó su sinónimo Kaoru Mabuchi, con el mismo propósito que se describió en el artículo de *King Kong Se Escapa* del número 79 de esta revista,) y al propio Ishiro Honda. Como curiosidades, una primera versión el libreto ampliaba la vertiente científico-técnica de la historia, con colonias lunares y la proliferación de alimentos transgénicos, pero dichos elementos se descartaron debido a las limitaciones presupuestarias. Además, este primer tratamiento contaba con la presencia de Ebirah, el crustáceo antropófago de *Los Monstruos del Mar*, y Maguma, la morsa gigante de *Gorath* (Yōsei Gorasu, 1962), que iba a ser uno de los guardianes de la base de los Kilaaks junto con Baragon. Finalmente, fueron sustituidos por Anguirus, Minilla y Gorosaurus. Asimismo, el pésimo estado en que se conservaban los trajes de Varan y Baragon obligó a que su presencia fuese anecdótica, apareciendo de forma casi fantasmal en planos lejanos o muy breves. De su restitución, así como de la fabricación

del resto de trajes se ocuparon Teizo Toshimitsu y los hermanos Yagi, orfebres técnicos que materializaron por primera vez a Godzilla en 1954 y que intervinieron por última vez aquí en la saga del saurio. Por su parte, el diseño de la emblemática nave espacial donde viaja el Capitán Katsuo Yamabe y su tripulación, el "Luz Lunar SY-3", corrió a cargo de Mutsumi Toyoshima, inspirándose en elementos tanto de la NASA como de la serie Ultra Seven.

Entre los protagonistas, el mentado Katsuo tiene las facciones de Akira Kubo, que ya había figurado en films de Godzilla anteriores y también en otra cinta obligatoria de Honda, *Matango* (idem, 1963). Anecdóticamente, Kubo iba a ser el protagonista de la serie creada por Eiji Tsuburaya, *Ultraman* (Urutoraman, 1966-1967) pero declinó el papel por temor a ser encasillado como actor de televisión. El rol del ultrahéroe acabó en manos de Susumu Kurobe, quien, casualmente, aparece en *Invasión Extraterrestre* como uno de los esbirros a las órdenes de los kilaaks. Por su parte, la casi debutante Yukiko Kobayashi interpretaba a su novia y posteriormente herramienta de los kilaaks, Kyoko Manabe. La actriz tuvo una carrera cinematográfica muy breve, dejando la actuación en 1973 tras comprender que no le satisfacía, si bien aún pudo intervenir en otra kaiju eiga de Honda, llamada *Space Amoeba, Yog Monster from Space* (Gezora, Ganimes, Kamoebas: Kessen! Nankai no Daikaijū, 1970). En el papel del preocupado y adecuado combatiente Dr. Yoshido, podemos encontrar a Jun Tazaki, habitual de este género de películas, al igual que Yoshio Tsuchiya, que aquí interviene como el Dr. Otani, también bajo el influjo alienígena. A decir verdad, este tipo de personajes perturbados o poseídos por fuerzas externas eran de la predilección de Tsuchiya, quien además era un ferviente creyente del fenómeno OVNI, llevándole a escribir varios libros sobre el tema. En relación con Godzilla, el actor siempre sintió especial debilidad por aparecer a su lado ya en 1954, pero al participar en el rodaje de *Los Siete Samurais* (Shichinin no samurai, 1954) de Kurosawa, no pudo intervenir en *Japón Bajo El Terror del Monstruo*. Gracias a su perseveran-



cia, consiguió un papel en su secuela **Godzilla Contraataca** (*Gojira no Gyakushū*, 1955) y desde entonces, Tsuchiya acompañó al saurio (y a otros kaijus) en varias entregas, desde el controlador del Planeta X de la aquí ejemplificada **Los Monstruos Invaden la Tierra** hasta su última incursión en el tema como el general Shindo, testigo del sacrificio del Godzillasaurus en **Godzilla Contra King Ghidorah**. Por último, es posible descubrir al intérprete de Godzilla, Haruo Nakajima, entre los miembros del grupo militar que tratan de detener el avance de los monstruos. Asimismo, existe una extraña secuencia eliminada protagonizada por Nakajima. Según parece, mientras se encontraba interpretando a Godzilla en la secuencia del ataque a Tokio, el actor decidió coger la marioneta de Manda, e improvisar una breve pelea con la serpiente durante unos pocos segundos, mientras las cámaras aún seguían rodando.

El aspecto menos destacable de **Invasión Extraterrestre** es la sensación de reiteración con respecto a entregas anteriores y más inspiradas de la saga, un agotamiento de ideas que se evidencia cuando descubrimos qué se esconde tras los ataques de los monstruos, con esa raza de alienígenas femeninas con mantos plateados, menos ridículos que los de **Los Monstruos Invaden La Tierra** pero igual de improbables. Por suerte, su verdadero aspecto de metal viviente aporta un punto resbaladizo, y su tecnología basada en platillos volantes verrugosos e implantes que controlan a los sujetos recoge con fidelidad los elementos más reconocibles del mundo ufológico. El ritmo de la película, además, es tan acelerado que sencillamente los acontecimientos transcurren sin demasiada justificación, aspecto por otra parte que impide que aflore el tedio. Resulta de igual modo muy chocante la atmósfera de ciencia ficción presente en la película, ya anclada en estéticas que llevaban años dominando el género, pero que son totalmente opuestas a las tendencias realistas expuestas por Stanley Kubrick ese mismo año. El factor positivo de esta caducidad cromática es que permite a Ishiro Honda un nuevo paseo por sus tonalidades tan remarcadas, además de encontrar un cuidado formal en los planos muy destacable, como

el existente en el interrogatorio al que el Dr. Otani es sometido, con los ornamentos de la habitación englobando a los otros dos personajes en un perfecto equilibrio. Y por supuesto sin olvidar la obsesión del realizador en rellenar los planos barrocos con cuanta gente pueda, como el momento en que la joven Manabe cae al suelo tras su extracción forzosa de los implantes, subrayando la consigna de que cuantos más observadores, mejor.

Por otro lado, el motivo por lo que es más recordada la película es por configurarse como la “monster-mash” definitiva. Ya en los primeros minutos, con el empleo de la voz en off del narrador adentrándonos en la fauna de Monsterland y con la profusión de planos aéreos de las bestias, la película adquiere casi un tono documental que le beneficia en este sentido. Y una vez que los monstruos son liberados, el recurso de la retransmisión alarmista de sus acciones destructivas ayuda a ampliar la sensación de caos global. Es una lástima que, como suele suceder en muchas kaiju eiga, no se muestre el interior de los navíos o edificios que sucumben frente a las bestias, para recoger el comportamiento de los pasajeros, ya que hubiera aumentado el peso dramático de estas secuencias. Aunque no hay que olvidar que nos encontramos en un tipo de kaiju eiga más despreocupado y apto para todos los públicos. En cuanto a la batalla final, supone todo un sueño para cualquier seguidor del género observar a todo el bestiario de la Toho alinearse para enfrentarse a King Ghidorah, aún por hacer acto de presencia. En este segmento, servidor aún se estremece cuando contempla a Rodan descender y posarse con sus compañeros de batalla, con su envergadura desplegada y levantando polvo, al son de la épica y prometedora música de Akira Ifukube. De hecho, como era ya habitual, el maestro terminó de imprimirle un gran vigor a todo ese frenesí monstruoso, con especial mención a esa nueva marcha que acompaña tanto los títulos de crédito como la que probablemente sea la mejor secuencia del film, aquella que tiene lugar cuando Godzilla, Rodan, Mothra y Manda atacan a la vez Tokio. Esplendor titánico en estado puro que se torna una triste des-

pedida de los más altos valores del kaiju eiga en la última secuencia del film, cuando los protagonistas dicen adiós con la mano a los monstruos, ya reubicados en su comfortable Monsterland. No sólo es una despedida literal, sino que el kaiju eiga se despidió de su época más dorada en ese momento, y de sus autores más laureados.

Cuando se estrenó la película el 1 de Agosto de 1968, este último intento de Toho por recuperar a su audiencia no funcionó, y con una asistencia de 2,580,000 espectadores apenas había diferencia con el resultado obtenido con la anterior y menos ambiciosa **El Hijo de Godzilla**. La película llegó a Estados Unidos en Mayo de 1969, con el famoso título de **Destroy All Monsters**, sin apenas alteraciones en el metraje. A partir de aquí, la filmografía de Godzilla padeció continuas reducciones económicas y artísticas que terminaron por defenestrar la saga (al menos su primera etapa) pocos años después. No obstante, el concepto de “todos los monstruos en una película” fue lo suficientemente sugerente para ser rescatado tanto en la serie de animación derivada de la película de Roland Emmerich sobre el saurio, (*Godzilla, The Series*, 1998-2000), con tres episodios centrados en una invasión alienígena que controla a los monstruos, como en la hilarante y conmemorativa **Godzilla: Final Wars** (*Gojira: Fainaru Wōzu*, 2004), en realidad casi un calco de la presente pero rebasando el record de bestias en un mismo film. Para concluir, en declaraciones recientes Gareth Edwards, el director de **Godzilla 2014**, también ha mencionado su interés en emplear la idea de Monsterland para la secuela que se está gestando en estos momentos, y con el anuncio oficial de la aparición de Mothra, King Ghidorah y Rodan en esa nueva película, parece bastante probable su utilización.

Y el mes que viene: ¡El corazón de Frankenstein es transportado por los nazis hasta justo antes del lanzamiento de la bomba! ¡Un niño salvaje con una resistencia increíble a la radiación! ¡Regresa en el siguiente número de Sci-fiworld a Monsterland para asistir a la fantasía atómica y simiesca de Ishiro Honda con **Frankenstein Conquers The World!** *sfw*





A GERRY ANDERSON PRODUCTION

UFO

LOS ALIENÍGENAS QUIEREN INVADIR -OTRA VEZ- LA TIERRA

por Raúl Gil Toural

El principio de la década de los setenta fue testigo de importantes cambios en España, a Francisco Franco se le estaba apagando la velita dictatorial y en los años por venir la nación recibiría con los brazos abiertos toda una revolución democrática en forma de transición. Era septiembre del año 1970 y mientras tanto, en el Reino Unido, además de que la Reina Isabel II celebraba ya sus 17 años de reinado (¡sí hijo, sí!, ¡la misma Reina sigue gobernando 45 años después!), se estrenaba en la televisión británica la serie que hoy nos ocupa en esta nueva entrega de Retro Series.

UFO, sigla en inglés de "Unidentified Flying Object" (en castellano OVNI "Objeto Volante No Indentificado") es una serie de aventuras y ciencia ficción producida por Gerry Anderson, el gurú y creador del *Supermarionation*, una curiosa técnica que combinaba marionetas y maquetas a escala, dedicadas en cuerpo -de madera- y alma -de hilo- a defender el Planeta Tierra de distintas agresiones extraterrestres o desastres varios a lo largo de la década de los sesenta. Gerry Anderson y su mujer Sylvia, fueron los máximos responsables de títulos tan emblemáticos como *Supercar*, *El Capitán Marte XL5*, *Stingray*, *El Capitán Escarlata* y sobre todo, *Thunderbirds*, producciones que

dieron muestra de su buen hacer y compromiso con el género fantástico televisivo.

En el ocaso de la década, los Anderson empezaron a dejar de lado sus creaciones inanimadas y apostaron por técnicas más tradicionales pero a su vez, más ambiciosas. Primero en el cine con el film *Doppelgänger*, donde dejaron las marionetas dentro de sus cajas abocándose a una historia como poco, curiosa;

Se ha descubierto un nuevo planeta en la misma órbita de la Tierra, sólo que en el extremo opuesto por detrás del sol, haciéndolo invisible desde nuestra Tierra. Se envía una nave de exploración pero desde luego, la cosa se termina complicando. Después de esta experiencia cinematográfica vuelven al cómodo nicho televisivo para crear su primera producción catódica sin rastro alguno de marionetas, *UFO*,



En el ocaso de la década, los Anderson empezaron a dejar de lado sus creaciones inanimadas



serie donde reciclan algunos de los conceptos de *Doppelgänger* así como algunos de sus actores.

PERO,... ¿DE QUE VA UFO?

Antes de nada, otra vez más y como viene siendo habitual en Retro Series, tenemos que hacer un ejercicio de suposición y debemos transportarnos en el tiempo y en el espacio al Londres de los años setenta, época en la que se creó la serie, sólo que ahora además se nos exige adivinar como serían supuestamente los años ochenta desde el punto de vista de aquellos lejanos setenta. Así pues, estamos en el hipotético 1980 (recordad, como si estuviésemos en 1970) y la sociedad ha avanzado todo lo que la mente de los Anderson pudo imaginar. En ese mundo, la

Estamos en el hipotético 1980 y la sociedad ha avanzado todo lo que la mente de los Anderson pudo imaginar

Tierra viene sufriendo desde hace ya un tiempo unas silenciosas visitas de seres extraterrestres, por lo que una unión de gobiernos internacionales crea el SHADO (Supreme Headquarters Alien Defence Organisation), una organización a todas luces adelantada a su tiempo con el único objetivo de repeler a los extraterrestres y mantenerlos a raya. Esta organización tiene su cuartel general debajo de los Harlington-Straker Studios, unos estudios cinematográficos que sirven de tapadera tanto para el personal humano como material que ahí labora.

Al frente de semejante organización está Ed Straker, Comandante norteamericano afincado en el Reino Unido que desde el principio de la serie hace gala de una dedicación profesional a prueba de balas, llevándole incluso en algunos momentos a tener que tomar difíciles e imposibles decisiones. Esta dedicación no sólo le ha costado su matrimonio, sino también su hijo, fallecido a causa de una terrible decisión en la que tuvo que decidir entre el bien de muchos o el de uno sólo individuo.

Pero los Harlington-Straker Studios son sólo la punta del iceberg, el verdadero músculo de SHADO es su inmensa capacidad militar capaz de hacer frente a las constantes incursiones extraterrestres, tales como submarinos, aviones, cazas, estaciones orbitales, satélites y sobre todo, la estación espacial afincada en nuestro satélite, la Luna. Este centro extraterrestre de operaciones está protegido por unos cazas conocidos como interceptores, capaces de repeler y destruir a los ovnis alienígenas en sus no pocos intentos por traspasar las defensas lunares en su intento de llegar así al planeta.

En el episodio piloto, -que tardó meses en rodarse y fue realizado por el mismísimo Gerry Anderson- se explicaba el móvil de los extraterrestres, que no era otro más que la pura y simple supervivencia. En el capítulo titulado *Identified*, descubrimos que los extraterrestres han perdido la capacidad de reproducirse, y ante la imposibilidad de perpetuar la especie se



ven obligados a “saquear” cuerpos humanos en busca de órganos compatibles y poder así alargar su existencia.

Así a grandes rasgos esto es lo que nos podemos encontrar en esta serie. A lo largo de los 26 episodios de su única temporada se explora no sólo los hechos bélicos sino que se presta especial atención a la vida de sus personajes, siendo una de las primeras series de ciencia ficción en darle carga emotiva a unos personajes, fundamental para entender y empatizar con su causa.

ALEJADO DE LOS CÁNONES DE LA ÉPOCA

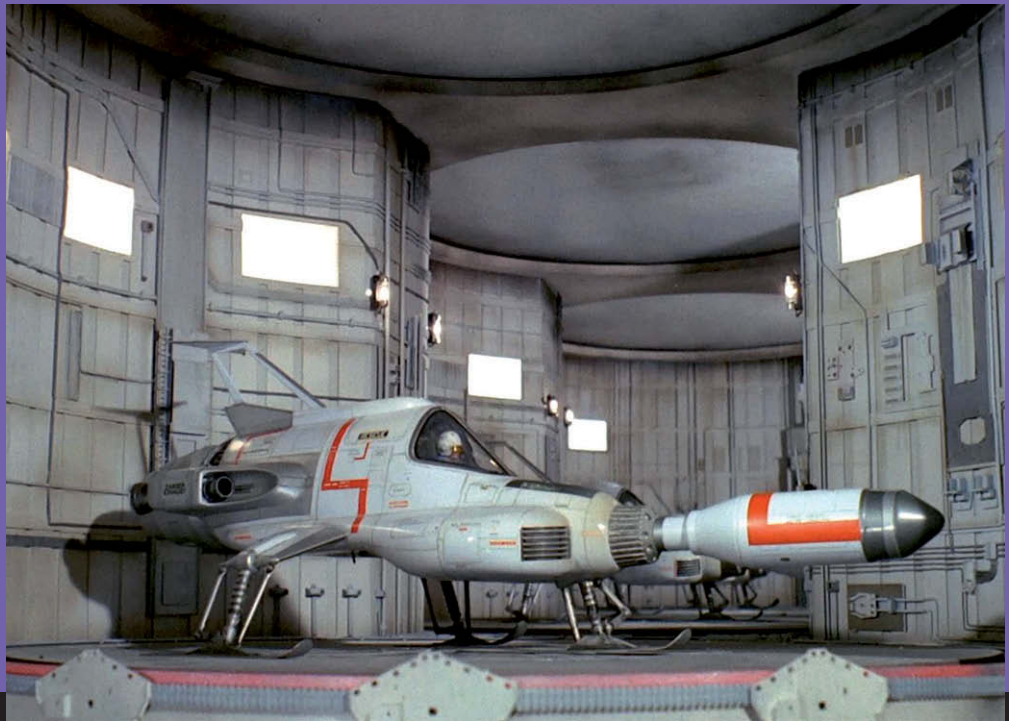
Cuando Gerry y Sylvia Anderson apostaron por dejar aparcadas las marionetas, pareciera que también quisieron dejar de lado el aire infantil de sus historias, y lo cierto es que *UFO* hace gala de una seriedad y madurez inaudita, por lo menos para lo que nos tenían acostumbrados los Anderson. Fue quizás esta apuesta decididamente

Un año después de su emisión en UK la serie cruzó el Atlántico y empezó a emitirse en tierras norteamericanas

adulta o que una vez más, la audiencia no estaba preparada para un producto adelantado a su época, pero lo cierto es que las cadenas televisivas no supieron como emitir la serie castigando a los televidentes con constantes cambios de horario. Aún así a la serie no le fue tan mal y después de diversos problemas, parones en el rodaje y cambios en el reparto por esas pausas, la serie pudo terminar su primera temporada sin ser el estrepitoso fracaso que visto lo visto cabía esperar.

Un año después de su emisión en UK la serie cruzó el Atlántico y empezó a emitirse en tierras norteamericanas en la cadena CBS. En ese momento las audiencias americanas fueron más que prometedoras y la CBS se aventuró a encargar una segunda temporada cuando aún se





Intentando ser sinceros y sobre todo objetivos, hay que reconocer que UFO puede no ser para todos los paladares

emitía la primera. Gerry Anderson desarrolló una historia a modo de secuela que tendría lugar varios años después de lo visto en la primera temporada, donde tras cruentas batallas en la superficie terrestre, la lucha se trasladaba ahora a la base lunar, desarrollándose toda la acción en el espacio profundizando el carácter bélico de las historias. Pero cuando las audiencias americanas dejaron de ser lo excepcionales que fueron en un principio, la CBS perdió interés y se desentendió del encargo.

Gerry Anderson reconvirtió todo lo trabajado aprovechando diseños y conceptos adaptándolo a una nueva historia, también ambientada en una estación espacial lunar, sólo que ambientada en el año 1999, ¿os suena?, como quién dice, “eso

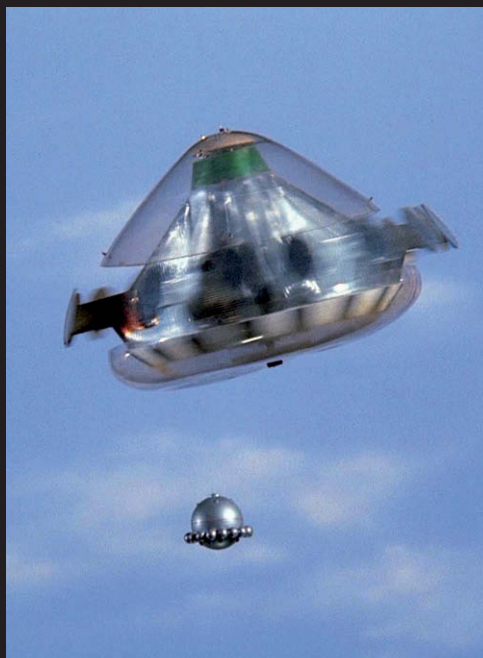
es otra historia”, pero ya llegaremos a ella en Retro Series, más pronto que tarde visitaremos la base lunar Alpha y los humanos en la diáspora espacial de *Espacio: 1999*.

REFLEXIONES Y HECHOS LUNÁTICOS

Intentando ser sinceros y sobre todo objetivos, hay que reconocer que **UFO** puede no ser para todos los paladares, por ejemplo, todo aquel que le tenga alergia a la estética de los años setenta debería *a priori* huír de esta serie como de la peste, pues veas lo que veas y vayas donde vayas, lo único con lo que te vas a encontrar es con el concepto “setentero”, pero ojo, con los setenta de principio de década, además de un marcado estilo *british*, no esos de finales de década tan abocados a la música disco, el afro y horteradas varias, lo que indudablemente es un valor y puede equilibrar la balanza al lado del buen gusto.

Lo que si está presente durante todo el show es ese tufillo machista y misógino tan propio de las producciones de esos años, tanto en lo práctico como en lo formal. Por mucho que uno intente trasladarse a esa época y vivir la experiencia como uno más del momento, es muy difícil mantener las distancias y ver con buenos ojos como las mujeres son meros objetos sexuales o en su caso, desvalidas damiselas con la única pretensión de complacer a su marido o en el más atrevido de los casos, su amante de turno.

De igual forma sorprende ver como de entre todas las suposiciones o predicciones de lo que serían los adelantados años ochenta, el más arriesgado fuese predecir que en un futuro los británicos conducirían por el lado derecho de la carretera y el volante de los coches estaría situado en el lado izquierdo. Por lo que se ve, para entonces era imposible adivinar que el tabaco sería controlado por motivos de salud (digan lo que digan los fumadores, si en los aviones no se puede fumar, ¿como es que si se puede, y como carreteros, en una base espacial lunar?).





¿EXISTE VIDA DESPUÉS DE UFO?

Aunque se achaca la corta vida de *UFO* a su poco acierto con el público de entonces, lo cierto es que otras series de los Anderson de incontestable y contrastado éxito tampoco se prodigaron mucho más allá de la primera temporada, ahí está el caso de *Thunderbirds*, que con todo el revulsivo que significó no trascendió más allá de los también 26 episodios de su primera temporada más otros escasos 6 de la segunda.

Pocos años después de la finalización de la serie, y dando ya pasos para convertirse en objeto de culto, *UFO* vivió algunos *revivals* en forma de refritos enlatados, que no fueron otra cosa que “películas” montadas a partir de material de varios episodios, siendo el más serio *Invasion: UFO*, un film de 1974 que rescataba material de seis episodios pero que muy a mi pesar eliminaba de un plumazo uno de los rasgos más característicos de la serie; la cortinilla de introducción (*the opening*), que todo aquel que la haya visto –y oído– sabrá a que me refiero, pues privarnos de aquella música –una de las mejores sintonías de la televisión– es un auténtico crimen.

Sin duda, uno de los rostros más reconocibles de toda la serie es el actor Ed Bishop, el encargado de dar cara y voz al Comandante Ed Straker. Cuando muchos le auguraban una fulgurante carrera en cine y televisión, lo cierto es que su estrella nunca terminó de despegar teniéndose que conformar con una larga pero poco reconocida carrera televisiva, donde destacó en los últimos años por su aparición en series como *Las aventuras del joven Indiana Jones* o la serie de *Los Inmortales*. Bishop falleció en el año 2005, siempre dispuesto y esperando a que se le diera luz verde al tan cacareado revival de la serie, que por pasar, ha pasado por todas las facetas y formatos. Desde la pretensión de una productora australiana por hacer en 1996 una secuela directa de la serie que nunca terminó

Sin duda, uno de los rostros más reconocibles de toda la serie es el actor Ed Bishop

de conseguir financiamiento a la posibilidad de llevar la historia a la gran pantalla. En este caso de la mano del especialista en efectos especiales Matthew Gratzner, el cual sería su debut como director en largometrajes, y si sabemos que el bueno de Gratzner estuvo nominado a un Emmy por su buen hacer en los efectos especiales de *De la Tierra a la Luna*, la cosa es como para quedarse más tranquilos. También se han vinculado al proyecto a Joshua Jackson –el recordado Peter Bishop de *Fringe*– en el papel de Paul Foster y a Ali Larter –Niki Sanders de *Héroes*– como la Coronel Virginia Lake, pero los años van pasando y aunque el proyecto no se da por cancelado, no termina de cristalizarse. *SFW*





ORIGINS

Entrevista con su director: GEORGE CAMERON ROMERO

por Lorenzo Ricciardi | traducción Ely Rodríguez



En 1968, George A. Romero realizó *Night of the living dead*, un film que cambiaría el futuro de las películas de terror y la forma de hacer cine independiente, inspirando un fenómeno de la cultura pop omnipresente en todas las convenciones de género del mundo, creando la figura del “zombie moderno”, una criatura que a día de hoy es reconocida como la más aterradora y popular del mundo. Desde entonces el Zombie ha aparecido en 437 películas, 130 videojuegos y 88 series de televisión. El zombie sigue más vivo que nunca y tiene un lugar preferente entre los espectadores en todo el mundo. Ahora, casi 50 años después, la historia continúa. Su hijo, George Cameron Romero, ha decidido continuar él mismo con el legado creado por su padre, para contarnos el “origen” de los hechos que dieron lugar a su propia herencia.

Origins es una historia en el “universo Romero”, que nos muestra cómo el primer zombie terminó “caminando” por aquel cementerio y su efecto en todas aquellas personas en los distintos films “... of the dead” casi 50 años después. Este proyecto pretende redefinir tanto el género como el monstruo y todo lo que aterra de ellos. *Origins* tiene lugar en los turbulentos años sesenta, justo antes de *Night of the living dead* y explica cómo fue creado el zombie original de Romero.

En 1962, El doctor Ryan Cartwright era un científico destinado en cuerpo y alma a en-

contrar la forma de preservar la vida humana ante un posible evento de destrucción masiva, MDA (Mutual Assured Destruction), una gran preocupación causada por la crisis de los misiles cubanos y la paranoia americana de la guerra fría. Poco podía imaginar el Dr. Cartwright el rumbo que tomaría su vida en los siguientes años. Terminaría siendo financiado de forma más que generosa por el aparato militar y emprendería un viaje a los rincones más oscuros del mundo, creando el arma definitiva para el gobierno y dando origen a una

maldición que infectaría a la humanidad por el resto de sus días. Su creación terminaría siendo una fuerza incontrolable capaz de todo controlada por la voluntad de su creador. Sus amigos se convertirán en enemigos y sus enemigos harán lo necesario para conseguir la victoria a cualquier precio.

El otoño pasado, Cameron empezó una campaña de crowdfunding que ha terminado siendo un éxito. Ahora está preparado para entrar en la producción del film, del cual es co-autor además de director.

Has dicho que querías contar la historia de el origen de los zombies modernos, de una forma que tu padre no pudo hacer en 1968. ¿Sientes que es algo DEBES hacer? ¿Qué quieres decir exactamente?

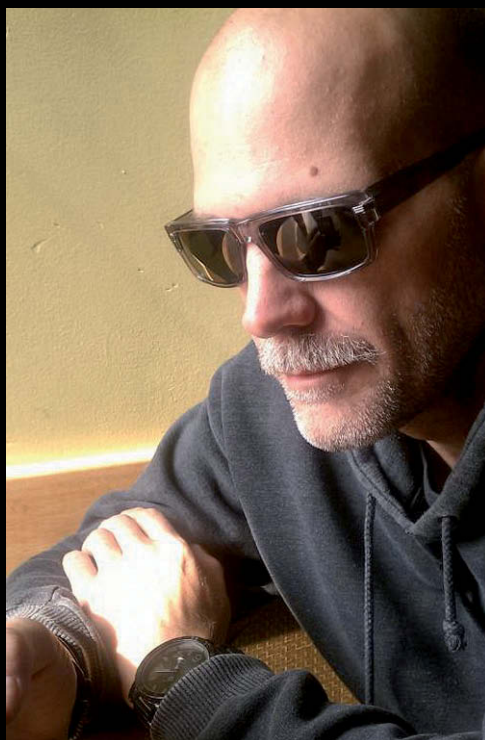
Quiero decir simplemente, que si yo no lo hago... alguien más lo hará. Me preocupo demasiado por la creación de mi padre como para permitir que algo así ocurra.

¿Cómo nació la idea?

Esta es una idea que he tenido toda mi vida. He evitado hacer una película de zombies durante muchos años. Con frecuencia me preguntan: “Por qué no haces una película de Zombies?” Y mi respuesta habitual es: “esas son cosas de mi padre, nadie mejor que él, así que, ¡no gracias!”. Un día alguien me reformuló la pregunta: “¿Qué película de zombies te gustaría hacer, si pudieras?” yo le dije *Origins* y su reacción fue increíble, me sentí lo suficientemente validado como para empezar el proceso de intentar hacerla.

¿El guión está listo o se está escribiendo?

Tenemos guión y estamos realmente satisfechos con él. Una película es una pieza de arte



“Origins” está diseñado para regresar a antes de “Night of the Living Dead” y crear un universo más amplio



orgánica hasta que llegues al “final cut”. Un *film* se hace 3 veces, una cuando se escribe, una cuando se graba y otra cuando se edita.

¿Tu padre te ayudó a escribir la historia o te dio alguna sugerencia?

No, esta es una historia que he tenido en mi cabeza toda mi vida de alguna manera.

“Origins” es la historia de un hombre que busca salvar a la humanidad antes de que esta sepa que debe ser salvada. Enmarcada en los últimos años sesenta justo antes de “Night of the Living Dead”, el *film* cuenta la historia del precio del éxito. ¿Puedes decirnos algo más?

Quisiera, pero sería estropearla y en este momento no hay nada más que pueda decir, sino lo ya dicho. Basta decir que *Origins* es una historia que todos los fans de zombies querrán ver, incluso aquellos que no comparten el gusto por el cine zombie.

George Romero es considerado por unanimidad el padre de los zombies. Él cambió el futuro de las películas de terror y creó el zom-

No hay nada en “Origins” que yo haya visto en ninguna otra película de zombies

bie moderno. Por esa razón, ¿sientes más presión contar los orígenes de su mundo?

No tanto presión, aunque desde luego sí la necesidad de hacerlo bien. Es más una obsesión de respeto por la creación de un hombre que muchas personas alrededor del mundo han amado y temido al mismo tiempo. Es también un homenaje al hombre que llamo Padre.

¿Quieres mantener el espíritu, el estilo y los símbolos que identifican la primera trilogía o quieres crear algo diferente?

Origins está diseñado para regresar a antes de *Night of the Living Dead* y crear un universo más amplio en el que los personajes puedan jugar.

El género Zombie está sobresaturado. En los últimos años, se han realizado demasiadas películas de zombies. ¿Temes contar algo que

ya se ha dicho ó “Origins” será la aproximación definitiva a estas criaturas y su origen?

No hay nada en *Origins* que yo haya visto en ninguna otra película de zombies. Es decir, he tomado el mundo como es, como dices, “sobresaturado” y lo he respetado tanto como es posible. Hay normas..., límites entre los que éste género siempre ha sido vivido. *Origins* rompe esos límites los traspasa generosamente en cualquier dirección y los reconstruye.

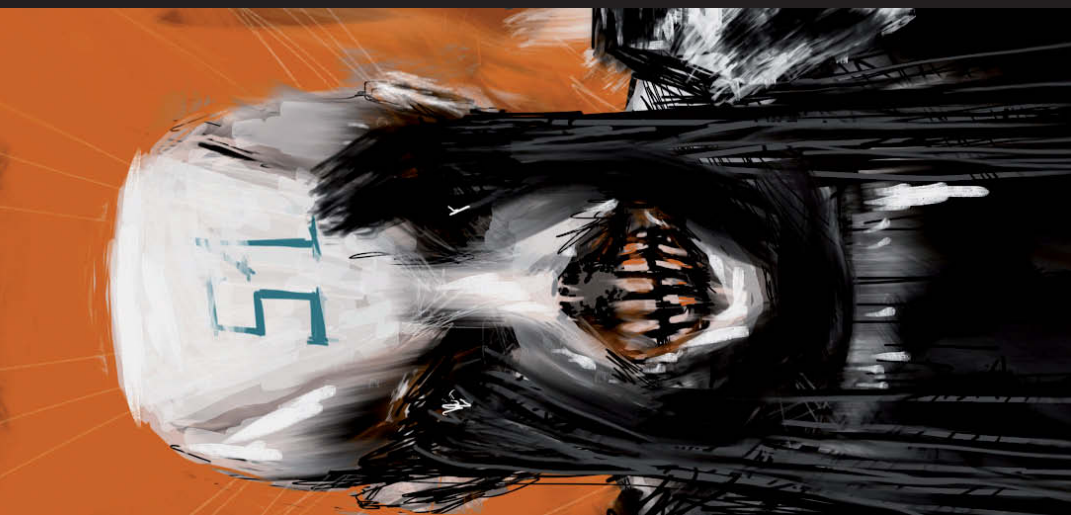
¿En los tiempos que corren, es difícil crear algo único y original?

Siempre es difícil crear algo único y original. Hay un número limitado de argumentos básicos y como dice el refrán, no hay nuevas ideas... sólo nuevos giros de viejas ideas. Creo que *Origins* es realmente una idea nueva... no necesariamente en argumentos básicos de acuerdo al tradicional (hombre contra naturaleza, hombre contra hombre, hombre contra sí mismo, etc...) sino en la forma en que estas historias se juntan en un universo que se permite romper las reglas como lo hizo George A. Romero en *Night of the Living Dead*. Las películas solían ser peligrosas... y eso es lo que estoy tratando de retomar con *Origins*.

Hiciste una campaña de crowdfunding. ¿Es esta la nueva forma de captar a los fans en el proceso creativo de un proyecto? ¿Por qué optaste por este tipo de campañas? ¿Cómo resultó?

¡Fue de maravilla! Escogimos hacer esto como una forma preliminar de llegar a los fans directamente. Una forma de comunicarnos con ellos. Una forma de involucrarlos en una película que existe en un género que ha sido reclamado por los fans como nunca lo había visto.

Los fans de zombies son indudablemente los más numerosos y son el apoyo más leal que cualquier otro género pueda tener. La campaña fue para mostrarles respeto y hacerles saber que el proyecto se está haciendo con respeto por ellos y por el género. *SFW*



NEUCHÂTEL INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL



15TH EDITION

THE SWISS EVENT FOR FANTASTIC FILM, ASIAN CINEMA & FUTURE IMAGES

3 — 11 JULY 2015

NIFFF

NIFFF.CH



DESACCIÓN TOTAL

SUEÑOS Y PESADILLAS AL POR MAYOR

por José Abad

A pesar de la enorme repercusión de *Blade Runner* –un fracaso en taquilla reconvertido en obra de culto en unos pocos años– y a pesar del atractivo potencial de sus tramas, Hollywood tardó en darle un voto de confianza a Philip K. Dick. No es un autor fácil de llevar a la pantalla, de acuerdo, pero a estas alturas hemos de convenir en que tampoco es un autor imposible. Se trata más bien, me parece, de un autor poco tranquilizador y, por ende, ingrato para las grandes plateas. Sus ficciones esquizoides en torno a la fragilidad de la identidad y de los materiales con que la construimos –la memoria, el deseo–, introspectivas e incómodas en vez de espectaculares y acomodaticias, lo han convertido en *persona non grata* entre las altas esferas del universo *mainstream*. De hecho, la película que lo relanzó fue una adaptación muy libre de un relato suyo escrito en 1966, **Podemos soñarlo todo para usted**, que de manera sutil recrea el universo personal y el paisaje mental de este clásico de la ciencia ficción, un escritor al cual todo buen aficionado debería abrir un hueco en su biblioteca.

PERO ¿QUIÉN DIABLOS ES PHILIP K. DICK?

Hay algo enigmático y terrible (y fascinante) en la figura de Philip K. Dick, uno de esos individuos de sangre encendida que acaban siendo un serio inconveniente para sí mismos; casi un enemigo. La vida no le puso las cosas fáciles; no

obstante, mientras la adversidad templea ciertos corazones y los convierte en escudos, del suyo hizo una bomba de relojería que reventó cuando menos nadie lo esperaba. Dick nació el 16 de diciembre de 1928, suele añadirse que “de un parto prematuro” como si éste fuera un primer síntoma aciago a tener en cuenta. Lo que sí acabó marcándolo a tierna edad fue la muerte por desnutrición de su hermana gemela, Jane, a las pocas semanas de nacer. El futuro escritor se obsesionaría con este hecho hasta el punto de convertirlo en una especie de unción: Jane murió para que él viviera, ¿por qué?



Sus padres se divorciaron cuando tenía cuatro años y se quedó a cargo de una madre que, para rematar la faena, lo convirtió en cobaya propicio para toda suerte de fármacos milagrosos. Luego, Dick sumaría su granito de arena al alud coqueteando con los alucinógenos de moda en las décadas siguientes, desde el LSD hasta las anfetaminas. Se sabe que padecía repulsión a los espacios abiertos (agorafobia) y manías persecutorias de grueso calibre: durante un tiempo se creyó vigilado por el FBI (aunque quizás esto fuera verdad), después por el KGB y, avanzando los años, por entes inefables instalados en un palco de su cerebro para aplaudir el espectáculo de una paranoia que supo convertir en material narrativo de primer orden. Las palabras claves en la obra de Dick son “desquiciamiento” y “sospecha”. En sus tramas, entretejidas con pasión y atropellamiento, sus protagonistas siguen escaleras abajo la madeja desbaratada de la lucidez y descubren indicios de que la “realidad” pudiera ser un simulacro y la “memoria” un injerto artificial en el cerebro y lo que llaman “yo” un rostro asomado al espejo en el cual no se reconocen.

En 1951, nuestro autor tomó una decisión temeraria donde las haya, dedicarse por entero a esto de la escritura. La labor de meritoriaje lo tuvo varios años midiendo sus fuerzas con el relato corto, en donde fue definiendo un mundo personal y extremo, más atento a las sugerencias del contenido que a las exigencias de la forma: Si Nietzsche decía filosofar con el martillo, Dick escribía con un taladro. El destino de estos cuentos era, por supuesto, el maremagno de los *pulps* de fantasía y ciencia ficción, que tanta mítica y mística han generado. Dick escribió más de un centenar de cuentos, luego recogidos en cinco volúmenes. (En España, sus **Cuentos completos** han sido publicados por la editorial

A principios de los 80, Dick se había convertido en un referente internacional en el ámbito de la ciencia ficción





Paul Verhoeven dirigiendo a Arnold Schwarzenegger y Sharon Stone.



Minotauro). El paso a la novela lo dio con **Lotería solar** (1955). En los veintisiete años siguientes, hasta su muerte, publicaría un total de treinta y seis novelas en un periplo profesional que alternó temporadas de frenesí creativo con parones se diría inexplicables, aunque explicados por su dependencia de las drogas.

En 1962 consiguió el premio Hugo gracias a **El hombre en el castillo**, una sugerente ucronía sobre el mundo resultante en el caso de que Alemania y sus aliados hubieran ganado la II Guerra Mundial. A este período pertenecen sus obras más reputadas: **Los clanes de luna Alfana** (1963), sobre un psiquiátrico interespacial abandonado a su suerte en donde los enfermos se organizan por grupos según su patología a la manera del sistema de castas hindú, **Los tres estigmas de Palmer Endricht** (1964), que inquietó tanto al *beatle* John Lennon como para barajar la posibilidad de llevarla al cine, o **¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?** (1968), el primer texto suyo adaptado a la gran pantalla. Destacaríamos asimismo las más tardías **Fluyan mis lágrimas, dijo el policía** (1974), Premio John Campbell Memorial a la mejor novela de ciencia ficción, en torno a un famoso cantante y presentador de televisión que un día se despierta y descubre atónito que nadie lo conoce, y **Una mirada a la oscuridad** (1977), un descenso a los infiernos de la adicción y del tráfico de drogas en donde pudo descargar toda la experiencia acumulada.

Una historia como la de Dick —era su sino— debía acabar mal en el momento en que empezara a ir bien. A principios de los 80, Dick se había convertido en un referente internacional en el ámbito de la ciencia ficción. Su carrera estaba encaminada. No cabe decir otro tanto de su salud mental —en aquellos años juraba hablar con el apóstol San Pablo y despropósitos similares—, pero lo importante es que se había aceptado a sí mismo y, en definitiva, tener una pajarera en la cabeza no es condición *sine qua non* de que no se pueda ser feliz. Fue el corazón quien dijo basta. Murió de un infarto el 2 de

Podemos soñarlo todo para usted e un sugerente relato en forma de bucle en torno a “un mísero empleaducho”

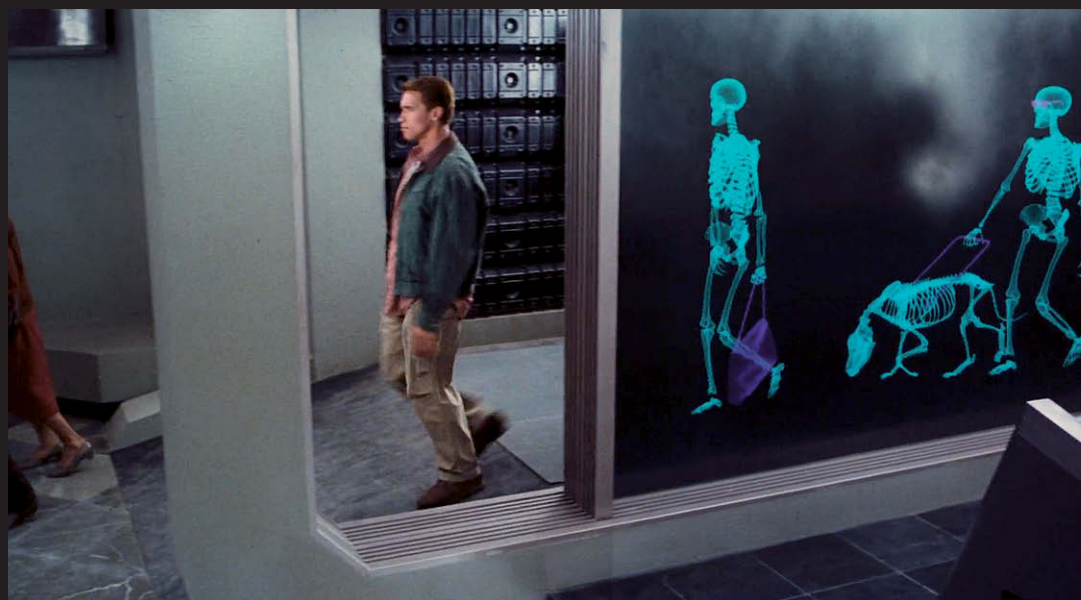
marzo de 1982. Desde entonces, su fama no ha hecho más que crecer. Si Friedrich Nietzsche viviera hoy y se decantara por la ciencia ficción pongo la mano en el fuego de que, como mínimo, le habría echado una ojeada a sus novelas y cuentos, y a las películas que han inspirado.

FUNDIDO EN ROJO

Podemos soñarlo todo para usted (publicado en España en el magazine **Blade Runner**, núm. 1, Noviembre de 1990) es un sugerente relato en forma de bucle en torno a “un mísero empleaducho”, así se define él mismo, con un sueño recurrente, el de un viaje a Marte, algo fuera del alcance de su poder adquisitivo. A fin de satisfacer este deseo, o de mitigarlo, Douglas

Quail acude a la compañía Rekal, especializada en “implantaciones nemotécnicas extrafácticas”; esto es, injertos de recuerdos falsos en los cerebros de sus clientes para hacer verdad, al menos dentro de sus cabecitas, experiencias que de otro modo jamás se harían realidad. (Para darle mayor veracidad a estos implantes, la compañía dispone de *souvenirs* varios que refrendan las mentiras injertadas). Ya puestos, Quail solicita la instalación del recuerdo de una estancia en Marte en calidad de agente secreto de Interplan (Departamento de Policía Interplanetaria). Al final, la compañía le facilitará un pasaporte, un billete de ida y vuelta al planeta vecino, los correspondientes certificados de vacunación, postales en tres dimensiones, etc.

No obstante, durante la intervención, los técnicos de Rekal despiertan una memoria dormida (*anulada*, más bien). Quail es un espía de Interplan de incógnito; un asesino profesional, para ser exactos, que fue enviado a Marte para quitar de en medio a un sujeto incómodo. De regreso a





Paul Verhoeven trasciende con inteligencia una película concebida como una máquina tragaperras introduciéndola por los derroteros de la sospecha y la burla

ocupar su lugar en el puente de mando. Según Carlos García Brusco, el papel protagonista se ofreció a continuación a tipos como Sylvester Stallone y Chuck Norris y la idea dio un violento vuelco hacia el *actioner* más convencional.

En 1987, el film se puso en marcha en Australia, con Bruce Beresford como director y Patrick Swayze en el rol principal. Esta vez parecía la buena. Hubo un desembolso inicial de seis millones de dólares, en parte para sufragar la construcción de unos costosos decorados, pero las autoridades australianas detuvieron el rodaje en aplicación de una serie de medidas de seguridad que los pelicularos se habían pasado

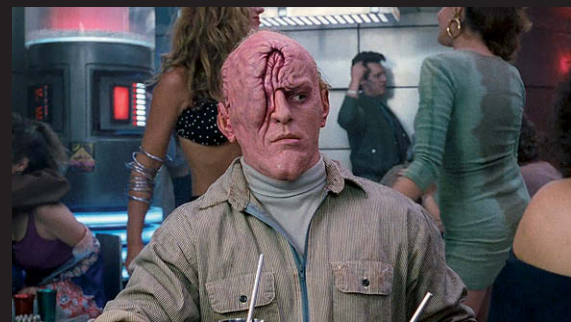


casa, nuestro protagonista encuentra pruebas de su viaje marciano y a dos policías dispuestos a eliminarlo. Si recuerda lo que hizo y por qué lo hizo puede ser un peligro para las autoridades. Quail se libra de ellos sin problemas y emprende una huida finalmente breve. No tiene sentido escapar. De modo que llega a un acuerdo con sus antiguos compañeros: le implantarán una nueva memoria que anule la anterior y lo convierta en un individuo inofensivo. Mientras charlan improvisan el relato/recuerdo de una invasión alienígena abortada por Quail siendo niño, con la sola fuerza de su virtud; los extraterrestres prometieron no atacar la Tierra mientras él siguiera vivo, y esa será su misión de ahora en adelante: vivir su gris existencia en la convicción de que así mantiene a raya las hordas alienígenas. No obstante, cuando los técnicos de Rekal se ponen manos a la obra descubren una vez más un pretérito silenciado: Quail salvó efectivamente la Tierra de una invasión años antes de viajar a Marte. ¿O quizás esto sólo sea la fantasía creada dentro de una fantasía creada dentro de una fantasía?

Pese al buen sabor de boca que deja **Podemos soñarlo todo para usted**, la sensación es que podría habérsele sacado más partido al argumento. Ronald Shusett y Dan O'Bannon también lo creyeron y escribieron un guión que usaba el relato como punto de partida para poner en pie una fantasía aventurera que cuestiona continuamente su condición de fantasía y de aventura. A finales de los 70, Shusett y O'Bannon ofrecieron el guión a Walt Disney Pictures. Parece que hubo un preacuerdo, pero la cosa no prosperó; nos hacemos una idea del porqué. El libreto pasó a continuación a manos del entonces todopoderoso Dino De Laurentiis. El director David Cronenberg se puso al frente del proyecto y se pensó en Richard Dreyfuss como protagonista, un detalle revelador: la historia sería la de un hombre corriente y moliente arrojado a una vorágine de acción. Cronenberg abandonó el barco en 1985 y, acto seguido, sonaron los nombres de Russell Mulcahy, Fred Schepisi y Richard Rush para

por el forrillo de los pantalones. Cuando todo parecía perdido, tal como sucedía en sus películas ochenteras, hete aquí, apareció Arnold Schwarzenegger y salvó a todos del desastre. Por lo visto, el actor austriaco había sabido del argumento mientras trabajaba con De Laurentiis en *Conan el Destructor* (*Conan the Destroyer*, 1984) y ya entonces se había mostrado interesado en protagonizarlo. Después del éxito de *Terminator* (1984) y *Depredador* (*Predator*, 1987), Schwarzenegger quería seguir ahondando en la brecha de la ciencia ficción. Fue él quien implicó a la productora Carolco Pictures, que compró los derechos por casi cuatro millones de dólares, y fue él quien propuso al director holandés Paul Verhoeven, tras haber visto *RoboCop* (1987). Por su parte, Verhoeven quiso contar con Jost Vacano, su director de fotografía habitual, y con el Lovecraft de los efectos especiales de maquillaje, Rob Bottin, muy satisfecho de sus aportaciones a *RoboCop*. Gary Goldman introdujo unas modificaciones en el guión con Schwarzenegger en mente.

Debo reconocer que, en mi caso, **Desafío Total** (*Total Recall*, 1990) durmió en su día el sueño de los justos. No me convenció cuando se estrenó; en un cuaderno de notas de entonces la despaché en estos términos: "Después de su exitosa entrada en el engranaje yanqui con *RoboCop*, a Verhoeven se le ha encomendado la puesta en pie de otro ambicioso proyecto que venía acariciándose desde 1975 y que, a la vista de los resultados, debió de incubarse quince años más". Después de ver varios trabajos de Verhoeven, sobre todo de su etapa holandesa, decidí revisar la película y tuve que reconsiderar el juicio primero: en este segundo visionado, me encontré con una película trepidante donde antes había visto una cosa estridente, irreverencia donde antes sólo vi servilismo. Ocasiones hay en las que uno tiene que tragarse sus palabras, un ejercicio que deberíamos poner en práctica en lugar de empecinarnos en el error. La historia del hombre inventado/cuestionado por sus propios sueños –tan borgiana– me per-



mite traer a colación unas palabras del maestro bonaerense rescatadas del cuento «Pierre Menard, autor del Quijote»: “No hay ejercicio intelectual que no sea finalmente inútil”. Cada crítica, en cada momento, es sólo un balance provisional que otra crítica, otro momento, pueden echar abajo.

Paul Verhoeven trasciende con inteligencia una película concebida como una máquina tragaperras introduciéndola por los derroteros de la sospecha y la burla. La naturaleza esquizoide del protagonista, Douglas Quaid (Schwarzenegger), impregna el *film* propiamente dicho: **Desafío total** es un superespectáculo de acción violenta al servicio de su protagonista –que nunca fue un buen actor, pero tampoco un idiota: su carrera ha alternado bodrios fascistoides y fértiles colaboraciones con cineastas de indudable valía: James Cameron, Walter Hill, John McTier-nan, el propio Paul Verhoeven–, **Desafío Total** es, repito, un producto cortado a su medida, empero repleto de costurones y tijeretazos que lo ponen en solfa continuamente. Dentro del cine más ramplón, y parafraseo nuevamente a Borges, Verhoeven puso *asombro y dolor* donde otros pusieron *costumbre y necesidad*. El director entrecomilla con suma agudeza todo cuanto observa, y factura un *film* de tanto impacto popular en un plano superficial como malintencionado en un plano profundo. Debe pagar algún oneroso peaje, pero ofrece a quien quiera verlo (yo no lo vi al principio) una mirada descreída y una mala uva a tener en cuenta.

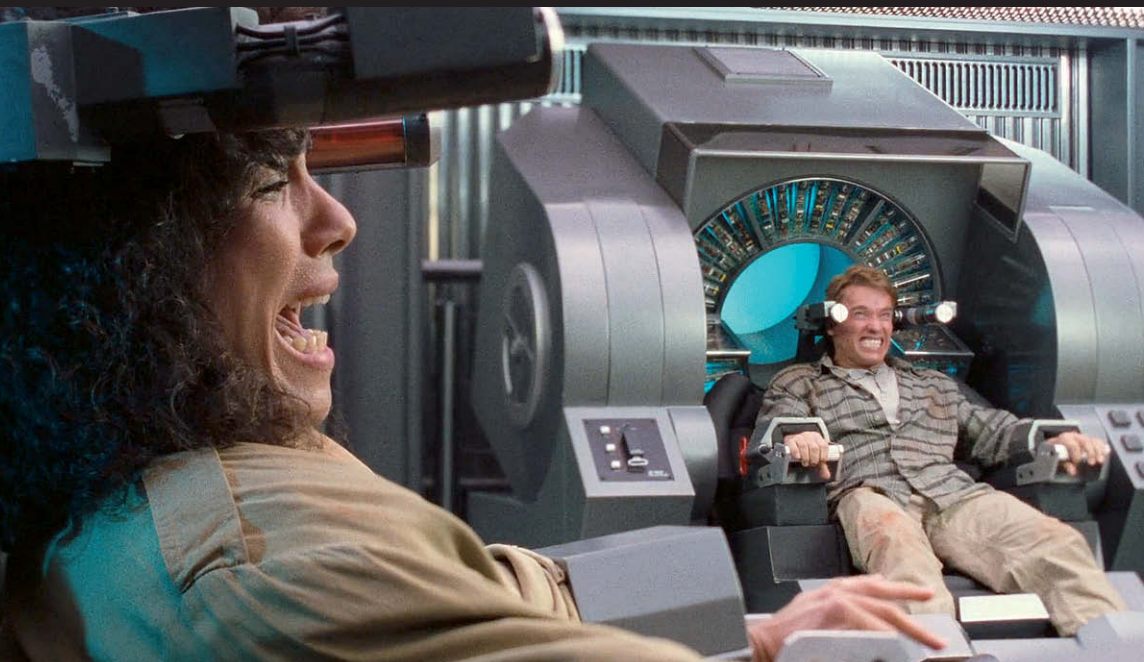
Ya conocemos los primeros compases. En el año 2084, Douglas Quaid es un obrero de la construcción con un sueño recurrente: se ve a sí mismo en Marte en compañía de una hermosa mujer, Melina (Rachel Ticotin). Un día visita Memory Call, una compañía dedicada a la implantación de experiencias artificiales cuyo eslogan es “No deje que la vida le pase desapercibida”. Quaid quiere que le injerten

Paul Verhoeven puso asombro y dolor donde otros pusieron costumbre y necesidad

ese viaje a Marte que no puede permitirse y al cual se opone su esposa, Lori (Sharon Stone, deslumbrante). Durante la operación se activa una memoria anulada: Quaid no es quien creía. Tampoco Lori: no están casados desde hace ocho años, sino desde hace seis semanas; ella también es una agente y está a su lado para vigilarlo de cerca. A partir de aquí, al igual que el relato original, **Desafío Total** se plantea como un juego de muñecas rusas en el cual *la realidad* de la ficción esconde dentro *otra realidad* planteada continuamente como *ficción*. ¿Qué cuenta la película? ¿La inesperada aventura de un tipo del montón? ¿O esa fantasía barata implantada en la cabezota de un cabeastro del futuro? La historia sigue así: Quaid





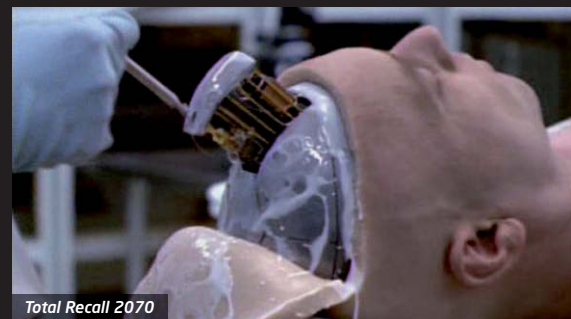


descubre llamarse en realidad Hauser y ser la mano derecha del gobernador Coahaagen (Ronnie Cox), un tirano que especula con el precio del aire en la colonia marciana y que se está haciendo de oro con la extracción de un nuevo mineral, el turbinio, lo cual ha convertido Marte en una zona en conflicto, que lucha por su independencia. Quaid/Hauser se habría pasado a los movimientos independentistas por amor a Melina, pero en un sorprendente giro final se revela como un vulgar infiltrado que sólo quiere desenmascarar al líder de la resistencia, Kuato (Marshall Bell).

Paul Verhoeven juega abiertamente ese juego esquizoide que le permite responder *obedientemente* a las necesidades del espectáculo cinematográfico de los 80 –o sea, violencia a mansalva– al tiempo que pone en evidencia la naturaleza de un espectáculo de estas características. Verhoeven sube un punto el listón y convierte ese catálogo de tiroteos y puñetazos en un relato de una ferocidad tan incómoda como atractiva (o bien

Por desgracia, en “Desafío Total” tuvieron que aligerar numerosas secuencias para evitar la calificación X

incómoda por atractiva). No contento con ensañarse con su estrella principal –en un par de escenas con retranca lleva el físico hipertrofiado de Schwarzenegger al punto de explosión al exponer a su personaje a la presión de la atmósfera marciana–, Verhoeven introduce detalles procaces –durante un tiroteo, Quaid usa como escudo humano a un pobre transeúnte, de modo que el cuerpo queda reducido a piltrafa– o apuntes perversos como el empleo de la sangre de una rata a modo de fundido en rojo cuando la acción salta de la Tierra a Marte. *Desafío Total* usa un mismo cebo para pescar al pez y al pescador. Por desgracia, tuvieron que aligerar numerosas secuencias para evitar la calificación X en las salas norteamericanas, prohibida a menores de edad.



FUNDIDO EN NEGRO

Desafío Total se estrenó el 1 de junio de 1990 y recaudó más de 350 millones de dólares en todo el mundo. La idea de una secuela se puso sobre la mesa de inmediato: se titularía *Total Recall 2* y se inspiraría parcialmente en otro relato de Philip K. Dick, *El informe de la minoría*, que andando el tiempo daría lugar a *Minority Report* (2002). La quiebra de Carolco Pictures la relegó al limbo de los proyectos frustrados. La película tuvo una continuación en formato televisivo, *Total Recall 2070*, una serie canadiense emitida entre enero y junio de 1999 que desconozco, y fue objeto asimismo del *remake* homónimo firmado por Len Wiseman, *Total Recall* (*Desafío total*), estrenado el 3 de agosto de 2012. Los detentadores de los derechos debieron de frotarse las manos esperando repetir la jugada de Carolco, pero las cuentas no les salieron bien. Si el *film* original costó unos 60 millones de dólares y obtuvo los sustanciosos beneficios antes referidos, el presupuesto de esta nueva versión rondó los 125 millones y la recaudación no llegó a los 200 millones. El fracaso (o el escaso éxito) no deja de ser sorprendente: *Total Recall* (*Desafío total*) es un *film* no carente de atractivo y, en última instancia, no peor que otros jaleados por el gran público.

No faltan guiños al *film* de 1990 (también aquí aparece una prostituta con tres pechos), pero el diseño de producción está mucho más influido por *Blade Runner* o *Minority Report*. Esta versión parte con una serie de teóricas ventajas. El actor protagonista –Colin Farrell, que se impuso a las candidaturas de Michael Fassbender y Tom Hardy– no tiene un físico tan connotado como el de Arnold Schwarzenegger y su interpretación se acerca al enfoque inicial (e ideal) del individuo común arrojado a una situación excepcional. (Por su parte, Kate Beckinsale, como la engañosa esposa, consigue hacernos olvidar el impacto que nos causó en su día Sharon Stone;







Len Wiseman dirigiendo a su esposa Kate Beckinsale en "Total Recall 2012".

"Total Recall 2012" es un film no carente de atractivo y, en última instancia, no peor que otros jaleados por el gran público

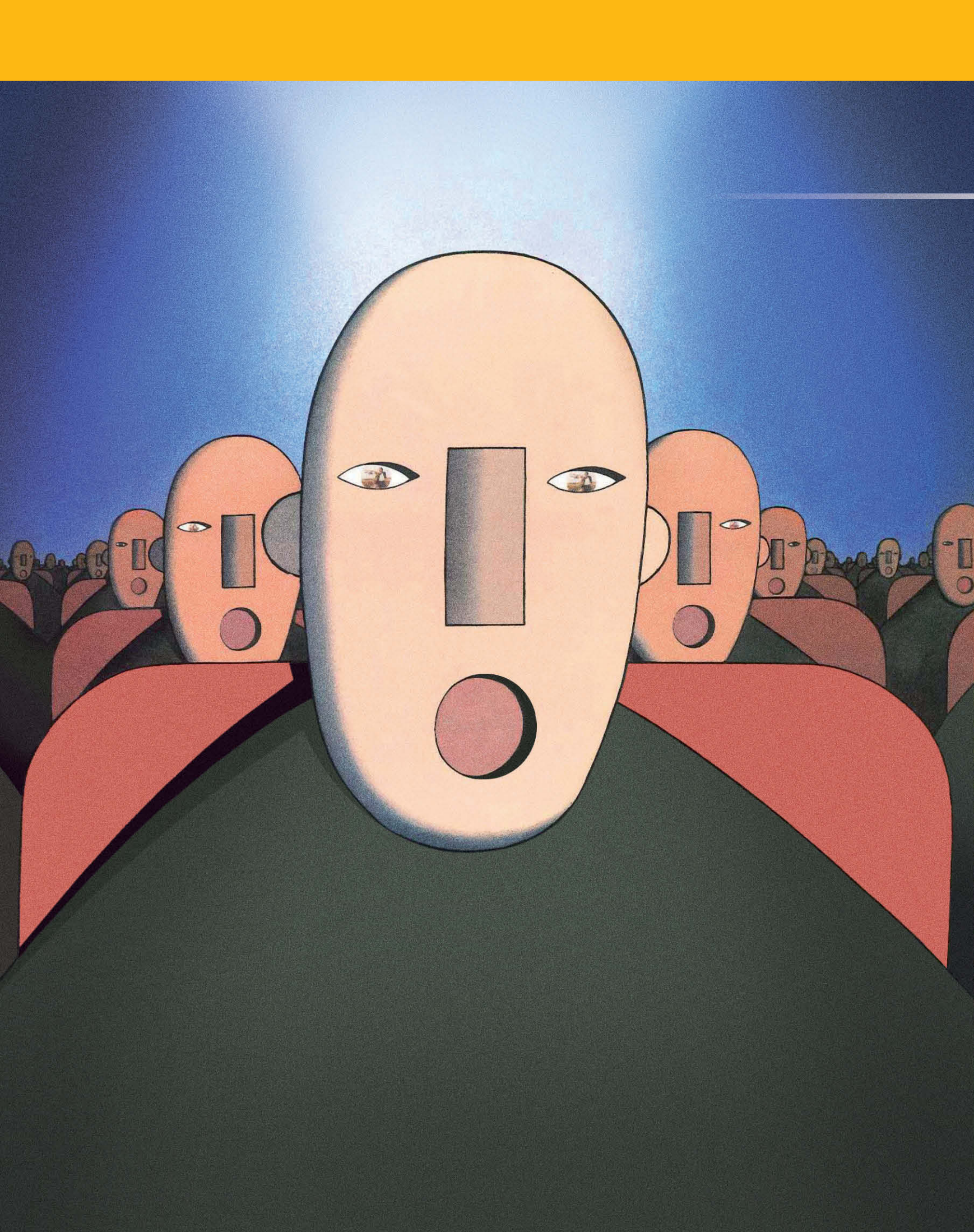
lo que no es poco). El guión, firmado por Kurt Wimmer y Mark Bomback, prescinde de los ingredientes descaradamente *pulps* –el viaje a Marte, los mutantes, la civilización marciana– para potenciar los aspectos más oscuros del argumento. A finales del siglo XXI, una guerra química ha convertido la Tierra en un lugar inhabitable. Existen dos zonas fuera de peligro: una alrededor de Inglaterra, gobernada con mano de hierro por el canciller Cohagen (Bryan Cranston), y otra en Australia, colonia y sumidero de la primera. En respuesta a este estado de explotación, se ha formado un movimiento de resistencia capitaneado por Mathias (Bill Nighy).

En un panorama tan sombrío, el deseo de irse lejos está sobradamente justificado. Douglas Quaid, que trabaja en la metrópoli pero vive en la colonia, sufre una pesadilla recurrente en la que se ve a sí mismo escapando de las fuerzas de seguridad en compañía de una bella amazona, Melina (Jessica Biel). Al despertar le habla a su esposa de la huida, no de la misteriosa mujer. Quaid pasa por una crisis existencial; tiene la sensación de que su vida es un fracaso. ¿Quién consigue hacer realidad todos sus sueños?, le espeta Lori. Sabemos lo que sigue: Quaid visita el local de la compañía Rekall –una covacha en realidad– en donde implantan recuerdos falsos; él quiere verse como un agente secreto que está colaborando con la resistencia, pero antes de iniciar el tratamiento le descubren esa memoria cancelada. Quaid elimina limpiamente una docena de agentes que irrumpen en el lugar y en casa, tras contarle lo sucedido a Lori, debe defenderse del furioso ataque de ésta. A partir de aquí, y

al igual que en la versión de 1990, el relato se convierte en una persecución ininterrumpida al final de la cual descubriremos que Quaid es Hauser, un sicario de Cohagen. No obstante, al protagonista ya no le importa quién fue, sino quién es. Y nunca duda de qué lado está.

Len Wiseman se muestra más físico, menos abracadabrante que otras veces, y rueda alguna *set pièce* con notable energía, empero sin demasiado empeño en buscarle tres pies al gato, y se da la curiosa circunstancia de que siendo un *film* con una carga política más explícita (u obvia), *Total Recall* (*Desafío total*) acaba siendo un trabajo menos incisivo que *Desafío Total*. Yo lo resumiría así: Paul Verhoeven era un cronista de su tiempo disfrazado de mercenario capaz de venderse al mejor postor. Len Wiseman, en cambio, es un buen soldado que intenta estar a la altura de la millonaria inversión realizada, incapaz de articular una crítica de largo alcance. Y dudo que un segundo visionado del *film* me haga cambiar de opinión. **SFW**





SPANISH HORROR ICONS



IMAGFIC

MUESTRA INTERNACIONAL DE CINE IMAGINARIO Y DE CIENCIA FICCIÓN DE LA VILLA DE MADRID

35 AÑOS DE LA CREACIÓN DEL DESAPARECIDO FESTIVAL DE MADRID

por Víctor Matellano

En abril de 1994, y a diez días de celebrarse su edición número quince, se anuncia la suspensión momentánea y la búsqueda de nuevas fechas para el festival Imagfic de Madrid, debido a la escasez presupuestaria. Fue el principio del fin de ese festival madrileño que conoció grandes momentos.

Se cumplen 35 años del nacimiento del llamado Imagfic, el festival internacional de cine imaginario y de ciencia ficción de la villa de Madrid. Un certamen que inicialmente vio la luz como muestra en enero de 1980.

Eran unos años de cambio aquel final de los años sesenta y principios de los ochenta, y en un Madrid efervescente de la movida madrileña un grupo de iluminados decidió poner en marcha un festival dedicado al fantástico, a la fantasía, al terror y a la ciencia ficción, bajo el genérico de "Imaginario". Y como tal en su declaración de principios afirmaron que *"El cine imaginario no es un género, es una forma de expresión bajo la que se agrupan autores tan dispares como Buñuel, Corman, Resnais, Fisher, Fellini, Murnau o Browning... Y géneros como el fantástico, la fantasía, la ciencia ficción, el surrealismo, la experimentación cinematográfica... Autores y géneros de un cine para la imaginación"*.

Repasar el palmarés del Imagfic regala una pequeña fotografía del cine de cada momento

Ya en sus primeras ediciones, el Imagfic consiguió llevar a Madrid a invitados importantes como Jim Henson, Gary Kurtz, Sam Peckinpah, Roger Corman, H.R. Giger, Jean Girault/Moebius u Oliver Reed. Las películas y sus actividades complementarias se fueron celebrando en diferentes cines ya fuese en el Albéniz en el

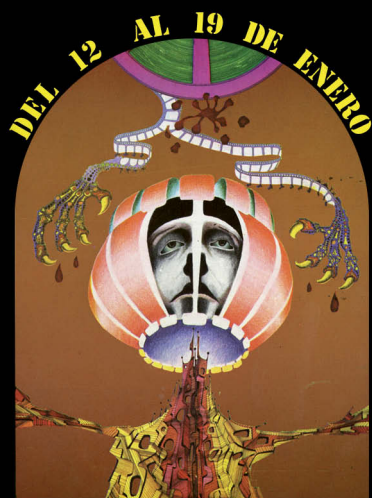
Imagfic 83; el Palacio de la Música, Cines Luna y Renoir en el Imagfic 87; el Real Cinema y Bogaart en el Imagfic 88; Palafox y Multicines Picasso en el Imagfic 89; o los cines Ideal en el Imagfic 90. Unas salas que en su mayoría pertenecen al recuerdo, salvo los Renoir, el Palafox y los Ideal, que afortunadamente aún perviven.

Repasar el palmarés del Imagfic, como en todo festival, regala una pequeña fotografía del cine de cada momento: David Cronenberg premiado por *Scanners* en el Imagfic 81; se declaró a *Cristal Oscuro* de Jim Henson mejor película del Imagfic 83; en el Imagfic 86, el premio especial Ciudad de Madrid fue a *Vivir y morir en L.A.* de William Friedkin y el de mejor dirección a San Raimi por *Ola de crímenes... Ola de risas*; Jamie Lee Curtis obtenía el premio de interpretación en el Imagfic 90; y *Santa Sangre* de Jodorowsky, el gran premio de la crítica en el Imagfic 91.

En un proceso parecido al que han sufrido otros festivales dedicados al fantástico, el Imagfic fue perdiendo progresivamente la condición exclusiva de especializado en género fantástico, tanto que ya se le iba conociendo únicamente como "Festival de Cine de Madrid". Una evolución proporcional al crecimiento a nivel presupuestario.

Si el festival nació con escasos medios, en la octava edición, Imagfic 87, tuvo un presupuesto de 59 millones de las antiguas pesetas, 40 de ellos aportados por la administración regional y local. Es decir trescientos cincuenta y cuatro mil euros de entonces para una programación de más de cien películas, incluyendo

**1ª MUESTRA INTERNACIONAL
DE CINE IMAGINARIO Y DE
CIENCIA FICCIÓN
DE LA VILLA DE MADRID
1980**





"El Caminante" de Jacinto Molina (1979).

una proyección de gala en el cine Palacio de la música del film mudo *L'inhumaine* de Marcel L'Herbier, con música en directo, y las presencias de estrellas como Sophie Marceau. Una edición en la que *Kamikaze* de Didier Grousset se alzó con el galardón a mejor película.

Si el Imagfic 88 era inaugurado con *Los muertos* de John Huston, el Imagfic 89 abría edición con la restauración de *Lo que el viento se llevó* de Víctor Fleming, aunque sí que se pudo ver también ese año películas del género como *Muñeco diabólico* de Tom Holland, el cual visitó Madrid. Lo heterogéneo de la propuesta se puede comprobar revisando la programación del Imagfic 90 donde compartía programación *Acero Azul* de Kathryn Bigelow con *Boris Godunov* de Andrei Zulawski, o *Los ojos del diablo* de Romero/Argento con *Nosferatu en Venecia* de Caminito/Caiano/Cozzi.

En la primera edición figuraban películas en secciones competitivas, informativas o retrospectivas

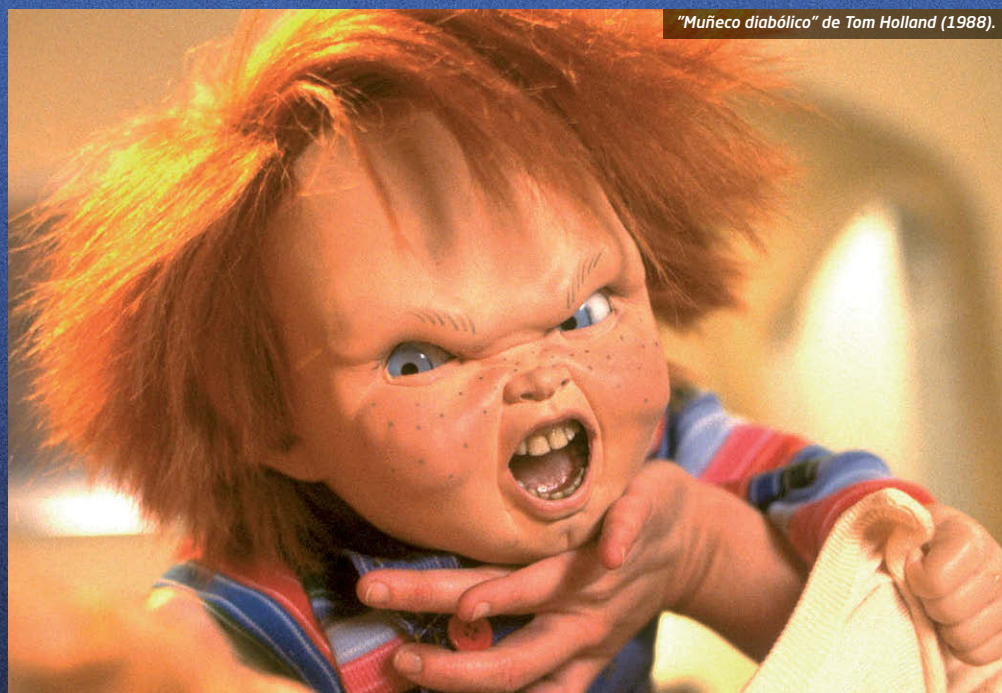
En la edición el Imagfic 91, se intelectualiza más aún el certamen y se aleja del fantástico, llegando el año siguiente a desnaturalizarse completamente ya que se incluyó dentro de los fastos Madrid Capital de la Cultura Europea 1992, con un formato de dos meses de proyecciones de todo tipo, hasta trescientas proyecciones. Algo que se quiso corregir en la edición de 1993, con la intención de devolverle a la esencia de sus orígenes.

Precisamente merece la pena volver la mirada a el momento de la creación del Imagfic en aquellos incipientes años ochenta. El 12 de

enero de 1980 se inauguraba la primera Muestra Internacional de Cine Imaginario y Ciencia Ficción de Madrid, a celebrar en los cines Emperador y Lumiere, de los cuales sólo sobrevive este último como sala adicional de los multicines Princesa. Organizaron el evento Rita Sonllewa como presidenta y Jorge Lluésma como director, con un carácter muy independiente y con escaso apoyo oficial, y con una queja de que no pensaban *"ni por lo más remoto en la cantidad de dificultades, intentos de boicot, falta de apoyo, intereses creados o zancadillas por las que íbamos a pasar"*. Y es cierto que desde el primer momento apuntan a la búsqueda de una programación no puramente comercial ya que afirman en su ideario que es *"absolutamente necesario utilizar un mínimo criterio selectivo que evite la identificación del fantástico con una serie de películas que utilizan los fáciles recursos efectistas del género con un único fin comercial basado en la explotación de la violencia, el sadomasoquismo o el sexo de forma gratuita"*. Es decir, de alguna manera desde el principio querían abrir diferentes miras en un momento en que *Viernes 13* y *slashers* similares hacían (jugosa) taquilla en los cines madrileños, aunque eso supusiese el futuro germen de su deriva hacia la "intelectualización".

En la primera edición figuraban películas (en secciones competitivas, informativas o retrospectivas), como *Julie Était Belle* de J. C. Sorel, *Los coches que devoraron París* de Peter Weir, *Sucesos en IV fase* de Saul Bass, *El topo* de Alejandro Jodorowsky, *The Wicker Man* de Robin Hardy, *The Final Programme* de Robert Fuest, *Víctor Frankenstein* de Calvin Floyd, *El desván de la fantasía* de José Ramón Sánchez o *El caminante* de Jacinto Molina. También se presentó un ciclo en vídeo dedicado a la RAI en la que se proyectó entre otras la película para televisión *La venere d'ille* de Mario y Lamberto Bava.

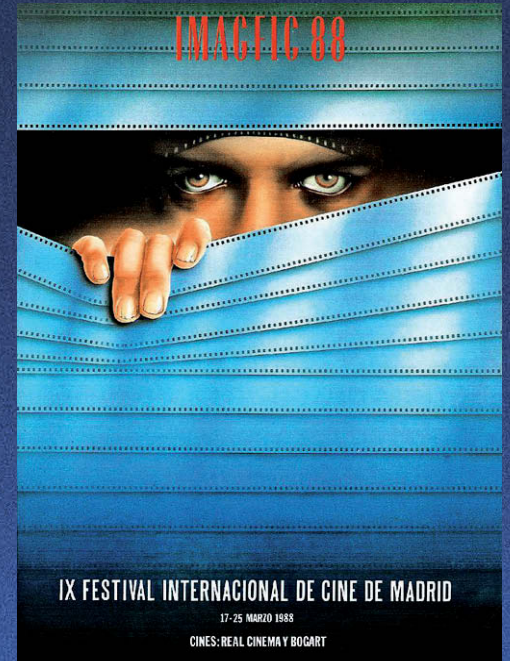
El jurado fue seleccionado entre el propio público, otorgando premio a *La última ola* de



"Muñeco diabólico" de Tom Holland (1988).



"El espíritu de la colmena" de Víctor Erice (1973).



Peter Weir; mejor guión a *El grito* de Jerzy Skolimowski; mejor director a *El largo fin de semana* de Colin Eggleston; mejores efectos a *La centinela* de Michael Winner; mejor interpretación a Carol Kane por *The Mafu Cage* de Karen Arthur; premio especial a Alejandro Jodorowsky; y mención especial a Jacinto Molina.

En el Imagfic 81, celebrado en esta ocasión en las extintas salas, cine Princesa (el antiguo), Valle Inclán y Dúplex, se contó con un jurado de la crítica, del público, y un tercero profesional (Roy Asthon, John Gilling, Moebius, Narciso Ibáñez Serrador...) premiando películas como *Scanners* (Mejor realización, David Cronenberg), *Golem* de Piortz Szulkir (Mejor película), *Stalker* de Andrei Tarkovski (Premio de la crítica) o *El retorno del hombre lobo* de Jacinto Molina (mención especial de la crítica). La programación incluyó títulos como *Maniac* de William Lusting o *El barco de la muerte* de Alvin Rakoff. Y es destacable aparte que esta segunda edición incluyó un más que exhaustivo ciclo dedicado al fantástico español.

Imagfic 81 dedicó una necesaria retrospectiva al cine fantástico español, de las más exhaustivas que se hayan hecho hasta el momento. Una treintena de títulos de toda índole que iban desde cortometrajes de Segundo de Chomón, a *El espíritu de la colmena* de Víctor Erice, pasando por *La torre de los siete jorobados* de Edgar Neville, *La novia ensangrentada* de Vicente Aranda, *El ataque de los muertos sin ojos* de Amando de Ossorio, *El bosque del lobo* de Pedro Olea, *La campana del infierno* de Claudio Guerín, *La noche de Walpurgis* de León Klimowsky, *Una vela para el diablo* de Eugenio Martín, *Viaje al centro de la tierra* de Juan Piquer, *La semana del asesino* de Eloy de la Iglesia, *Inquisición* de Jacinto Molina o *Ceremonia sangrienta* de Jordi Grau, acompañados de diversas actividades. Fueron importantes los coloquios y conversaciones con Narciso Ibáñez Serrador, Fernando Fer-

En sus últimos momentos, el Imagfic volvió a mirar al fantástico prestándole prácticamente toda su atención

nán Gómez, Paul Naschy, León Klimowsky, Bigas Luna o Gonzalo Suárez, entre otros.

El festival continuó doce ediciones más, con centenares de películas, importantes invitados y un buen ramillete de anécdotas. Curioso era ver aquellos días a Tsukamoto paseando por el Museo del Prado o a Christopher Lee visionar *Nosferatu*. Como memorable fueron los pases de *Brain-dead* de Peter Jackson, que hubieron de ser ampliados hasta cinco veces a petición del público. Gracias al festival se pudo acercar a los madrileños la Troma o Russ Meyer, o pequeñas delicias como *My Lovely Monster* de Michel Bergmann.

Curiosamente en sus últimos momentos, el Imagfic volvió a mirar al fantástico cara a cara, prestándole prácticamente toda su atención, salvo una única sección dedicada a otros géneros. Y lo hizo en los Cines Ideal, aquellos que años atrás se autoproclamaban "El palacio del terror" con sus célebres maratones dedicados al fantástico y terror. Con un jurado compuesto por Yvonne Blake, Alaska, Diana Peñalver, Juan Piquer, Ágata Ruiz de la Prada y Jean Marc Barr, se proyectaron títulos como *Helraiser III* de Anthony Hickox, *Dr. Giggles* de Manny Coto, *Tetsuo II* de Shinya Tsukamoto, la citada *Braindead*, un homenaje a *Star Trek* o la versión íntegra de *La semilla del diablo* de Román Polanski.

Inauguró aquel Imagfic 93, el último, la entrañable *Matinee* de Joe Dante, toda una declaración de principios. Y un epitafio. **SPW**



"Matinee" de Joe Dante (1993).



Una manera diferente de celebrar. La música de "Halo 2" en su 10º Aniversario

HALO 2



ENTREVISTA CON BRIAN TRIFON Y BRIAN LEE WHITE

por Fernando Fernández Jiménez

El once de Noviembre de 2014, se produjo el lanzamiento de **Halo: The Master Chief Collection**. La idea era recopilar toda la historia del Jefe Maestro por primera vez en una consola, incluyendo todas las campañas y todos los mapas multijugador de: **Halo: Combat Evolved Anniversary**, **Halo 2**, **Halo 3** y **Halo 4**. Además de dar acceso a la serie digital en imagen real **Halo: Nightfall**, así como a la beta multijugador de **Halo 5: Guardians**.

La colección incluía una versión completamente remasterizada en Alta Definición de **Halo 2**, llamada **Halo 2: Anniversary**. Y con ella, 343 Industries, aprovechó para continuar la celebración del aniversario del capítulo más famoso de la saga y que se considera el origen de su gran éxito. Para ello se realizó el lanzamiento de su banda sonora con la edición especial de **Halo 2: Anniversary** en CD, vinilo, y descarga digital. La idea era adaptar y regrabar, de manera completa, la icónica partitura creada por Martin O'Donnell y Michael Salvatori para el videojuego.

Y se encargó de todo ello al equipo de Finishing Move Inc. Con base en Oakland, este equipo de producción formado por músicos y productores se estableció según ellos mismos

Este proyecto es una adaptación y remake de la música original de Halo 2 de Marty O'Donnell

cuentan "...para crear el mejor contenido posible y construir algo más grande que lo que se conseguiría de manera individual...".

Considerándose artistas lo primero de todo, trabajan sin descanso para conseguir una música y un sonido auténticos. Y que mejor que sean ellos mismos, Brian Trifon y Brian Lee

White, quienes nos cuenten su experiencia y todos los detalles de este proyecto que ha hecho a los aficionados el poder disfrutar con la mayor calidad posible y de manera completa de una impresionante banda sonora.

Bueno, dejadme deciros que esta es la primera vez que entrevisto a un equipo de producción a cargo de la música de un proyecto. Así que la pregunta inicial es clara: ¿Qué es Finishing Move Inc.?

Trifon: Básicamente somos una empresa de producción musical, especializada en composición musical y dirección de obras de los videojuegos, el cine y la televisión. Pero en espíritu, somos dos artistas y compositores que elaboramos música y bandas sonoras de diversos tipos.

¿Cómo se inicia entonces un proyecto como este "Halo 2 Anniversary"?

Trifon: Debido a que este proyecto es una adaptación y *remake* de la música original de **Halo 2** compuesta por Marty O'Donnell y Michael Salvatori, tuvimos que hacer un montón de transcripción y análisis de la partitura original. Para ello, hemos trabajado con Paul Lipson (director senior de sonido para 343i / Microsoft Studios) buscando localizar todos los activos originales disponibles y planificar la producción. Una vez que tuvimos el mapa y plan de toda la música existente en el juego, trabajamos con el resto del equipo para ver que partes eran las que queríamos mejorar y cómo poder hacerlo!





White: Una gran parte en cualquier proyecto de banda sonora para un videojuego es la gestión adecuada de los activos, así como el control y seguimiento de los mismos. Debido a que *Halo 2* fue desarrollado hace más de 10 años y algunos elementos de dicha organización de activos no fueron documentadas tan bien como nos hubiera gustado, terminamos teniendo que hacer un montón de trabajo. Directamente identificando y haciendo seguimiento de todo el material posible. En última instancia, teníamos que asegurarnos de que cubríamos absolutamente todo el contenido del juego original, así que existe una correlación, uno-a-uno, entre cada activo musical en la versión Aniversario de la partitura, comparada con la partitura original completa.

¿Cuáles eran vuestros objetivos principales?

Trifon: Nuestro principal objetivo era el preservar la intención y la integridad de la icónica música que Marty O'Donnell y Michael Salvatori escribieron hace 10 años. Pero al mismo tiempo actualizar la calidad de sonido para conseguir igualar, o incluso superar al de los juegos triple A de hoy en día.

White: Como comenta Trifon, la partitura original de *Halo 2* es una banda sonora clásica e icónica, pero había algunas cosas que sabíamos que podríamos añadir para actualizarla a lo que sería la experiencia en las consolas actuales. Por ejemplo, en esta ocasión, la música se ha grabado y mezclado con sonido envolvente, para que pueda utilizarse aprovechando completamente la capacidad de sonido 7.1 de la consola Xbox One. También tuvimos la oportunidad de poder grabar más minutos de música que incluyesen a la orquesta completa, y además poder hacerlo en uno de los mejores estudios de grabación del mundo, Skywalker Sound.

¿En qué otros proyectos habéis trabajado?

Trifon: Los dos tenemos ya historia en la composición y la producción de álbumes con nuestra propia música (bajo los nombres de Tri-

Queríamos grabar toda la música completa con una orquesta en vivo, coro completo y un coro de niños

fonic y Gasmilk), así como escribiendo y produciendo para otros artistas. Con todas las inestabilidades en la industria de la música en la última década, ¡te podría decir que hemos explorado casi todos los rincones de la industria!

Hemos abarcado todo el rango posible. Desde escribir música para publicidad y licenciar música para programas de televisión como *CSI*, *Top Gear*, y *Scrubs*, a escribir música para juegos como *Halo: Combat Evolved Anniversary*, *DropChorp*, *Massive Chalice* y otros.

Bueno. La idea era que os presentarais ante nuestros lectores y os conocieran. Por lo tanto vayamos a conocer más detalles del proyecto principal que nos trae a esta conversación: "Halo 2 Anniversary". Sabemos que su origen es la edición de "Halo: Chief Master Collection", la recopilación de la saga que sigue la línea argumental del "Jefe Maestro". ¿Cómo os convertisteis en parte del proyecto?

Trifon: Ya en 2011 trabajé en *Halo: Combat Evolved Anniversary* con Paul Lipson, Lennie Moore y Tom Salta. Ese proyecto fue el responsable de abrir la puerta a nuestra participación en *Halo 2 Anniversary*.

¿Por qué adaptar y orquestar la partitura clásica, en vez de utilizar la música original y simplemente remasterizar (o algo similar), que es lo que habitualmente se hace?

Trifon: La razón que nos ha llevado a adaptar, re-orquestar y re-grabar toda la partitura es porque queríamos mejorar la calidad de sonido y dar a los jugadores del juego la experiencia completa de un sonido envolvente en alta definición. Una gran parte de la partitura original de *Halo 2* fue compuesta utilizando "samplers" en vez de

músicos reales. Queríamos grabar toda la música completa compuesta por O'Donnell y Salvatori con una orquesta en vivo, coro completo y un coro de niños. Además, existía la posibilidad de actualizar algunos de los sonidos sintéticos y texturas existentes en la música, para proporcionarles un toque y sonido un poco más modernos, pero fiel a la intención original.

Sabiendo que ibais a "retocar" una saga tan querida, con multitud de aficionados y seguidores, ¿teníais algún temor? ¿Teníais una idea clara de cómo queríais abordar el proyecto?

Trifon: Oh sí, definitivamente éramos muy conscientes del cariño que tienen los aficionados por la banda sonora original de *Halo 2*. Como equipo, decidimos que queríamos honrar y mantener la esencia de la partitura original. Nos centramos en conseguir una gran interpretación orquestal y preservar el más alto nivel de calidad de sonido en toda ella.

White: Nuestro objetivo era mejorarla sónicamente, no alterar la intención original de la partitura. Pero por supuesto siempre van a existir aficionados acérrimos que no aceptarán nada más que las grabaciones originales, sin importar la calidad e intención de lo que hiciésemos. Es por eso que una de las funciones más interesantes en la edición de *Halo 2 Anniversary* es la posibilidad de alternar entre el juego original del 2004 y esta remasterización en tiempo real. Así que aquellos que buscan la experiencia totalmente auténtica de *Halo 2*, con la partitura, efectos de sonido y gráficos originales, sólo tienen que pulsar un botón para ser transportados 10 años en el tiempo hasta el juego original.

Queda claro para todos que la icónica música de Martin O'Donnell y Michael Salvatori se mantiene y se encuentra en el proyecto entonces. ¿Cuáles fueron vuestras principales ideas para la adaptación de la partitura?

Trifon: White y yo nos centramos en la actualización de una gran parte de las texturas y m-



sica más ambiental, así como de la música rock que se encuentra en juego. Una gran cantidad de las piezas originales de más textura y ambiente utilizan un estilo de sonidos de sintetizador muy de los 90's. Las mismas funcionan muy bien, pero suenan un poco anticuados en la actualidad. Para ello, creamos nuevas texturas sonoras que capturan la misma emoción y tienen el mismo propósito, pero que tienen una calidad híbrida orgánica/sintética más moderna.

Por el lado de la orquestación, Lennie Moore y Paul Lipson realizaron un grandísimo trabajo para actualizar la orquestación de manera que permitiese incluir más colores en las secciones de metal y de madera en la orquesta para aumentar y completar la misma. Mientras, Tom Salta se centró en los sonidos de percusión y sintetizadores. La verdad es que terminamos teniendo una división de todo el trabajo muy eficaz y eficiente.

El gran Steve Vai también regresa a la banda sonora en su aniversario. ¿Cómo se definió su participación en esta ocasión?

Trifon: ¡Fue un verdadero placer trabajar con Steve Vai! Trajimos de vuelta a Vai para volver interpretar con su guitarra en las mismas piezas que en la partitura original. Pero queríamos trabajar con él para diseñar una interpretación que fuese aún más dinámica que la original. Vai es capaz de exprimir sonidos a la guitarra mejor que nadie en este planeta, pero también tiene una gran sensibilidad melódica y armónica. Cuando nos trajeron a Vai al estudio, él quería crear unas partes de guitarra con muchas más capas y más dinámicas, en vez las interpretaciones solistas que hizo en la banda sonora original. ¡Por supuesto, que todavía hay una gran cantidad de demostraciones de virtuosismo en la guitarra, exprimiéndola al máximo, también en sus versiones para el aniversario!

Si tuviera que definirlo diría que, en general, Vai aporta un trabajo mucho más lleno de matices y dinámico en esta ocasión.

Vai aporta un trabajo mucho más lleno de matices y dinámico en esta ocasión

¿Qué otros elementos se pueden mencionar a los aficionados con respecto a las diferencias entre el "Halo 2" original del 2004, y la edición de aniversario?

Trifon: Una de las principales diferencias fue el añadir a Misha Mansoor de Periphery. Trajimos a Misha para crear dos temas que reemplazasen las canciones de Incubus y Breaking Benjamin utilizadas en *Halo 2*. Misha es un guitarrista y un productor increíble, y realmente tiene un don para la creación de grandes riffs de guitarra angulares. Pienso que las piezas de Misha realmente añaden mucho a la banda sonora. ¡Y funcionan de manera increíble en el contexto del juego!



¿Qué pensáis entonces del resultado final? ¿Contentos y orgullosos de como ha quedado?

Trifon: Estamos muy orgullosos del resultado final y me siento muy afortunado de haber trabajado con socios tan increíbles. Paul Lipson, Lennie Moore y Tom Salta son algunas de mis personas favoritas con las que colaborar. El flujo de trabajo y el ambiente era realmente increíble. Y eso es algo muy importante para un proyecto de gran envergadura como este.

¿Hay algo más que os gustaría poder haber hecho pero no pudisteis?

White: Por supuesto. Cuando se trabaja en cualquier proyecto de gran envergadura, en el que existen las fechas límite y un presupuesto al que restringirse, siempre hay cosas sobre las que se puede mirar hacia atrás y decir "yo hubiese hecho esto de manera diferente si hubiera podido disponer más tiempo/dinero/etc." Pero en general, todo el equipo y todo el personal de Microsoft están realmente contentos y muy orgullosos del trabajo que hicimos en *Halo 2 Anniversary*. Hemos recibido un montón de comentarios positivos por parte de los aficionados, tanto antiguos como nuevos, y ha sido una auténtica gozada el poder trabajar en este proyecto.

Antes de despedirnos, contadnos algo que los aficionados pueden esperar de vosotros ahora. ¿Algún nuevo proyecto?

Trifon: Mucha más música en 2015 y 2016!

White: Tenemos *Massive Chalice* de Double Fine, un moderno juego de fantasía para el que hemos compuesto su banda sonora recientemente, y que debería estar disponible para los aficionados, en sus consolas y a través de Steam, en algún momento a lo largo de esta primavera. La banda sonora ya se encuentra disponible en iTunes, Spotify y en todos los lugares habituales.

Muchas gracias, por habernos dejado ser parte de vuestro equipo, ¡aunque sea por unos minutos! **SFW**



CINE ASIÁTICO

FAR EAST FILM FESTIVAL 17

Dos han sido los nombres que han marcado la reciente edición 17 del festival de cine asiático más importante del mundo. En primer lugar, el del compositor Joe Hisaishi, cuyas bandas sonoras realizadas para genios como Hayao Miyazaki o Takeshi Kitano son ya patrimonio sonoro de la humanidad cinéfila; y segundo (pero no menos importante) el del actor que cambió para siempre el rumbo del cine de acción de Hong Kong hace ya cuatro décadas, Jackie Chan.

Hisaishi nos regaló (previo pago de la entrada) la jornada previa a la inauguración del festival de cine un concierto inolvidable, un recorrido sonoro tanto por temas de cintas como *El Viaje de Chihiro* o *Nausicaa*, como por composiciones menos conocidas, pertenecientes a sus discos de estudio, aunque hay que reconocer que el público asistente echó de menos poder escuchar algún tema de *Ghibli* más

(como el de *Totoro*, por ejemplo) o incluso alguno de los que compusiera para Kitano, cuya enemistad parece a día de hoy irresoluble.

Jackie Chan asistía al FEFF para presentar la proyección de su *Dragon Blade*, habiendo disfrutado de algunos días de asueto vacacional anónimo por la zona antes de que arrancara el evento. El actor sorprendió a la platea haciendo su aparición inesperada al final de la proyección de *El Chino* (1980) en la sala Visionario, multiplicando por 10 el público que se encontraba originalmente durante la proyección de ese clásico del cine de artes marciales, cuyas coreografías siguen superando a la mayor parte de la producción actual del género. Jackie se mostró amable y cercano (todo lo cercano que uno puede ser parapetado tras 12 guardaespaldas) anticipando el *speech* que iba a repetir poco después durante la proyección en el teatro Nuovo de la película de Daniel Lee.

Pese a la presencia de su protagonista y director, *Dragon Blade* no terminó de conectar con el público, por culpa de un guión a la deriva, confusas secuencias de acción (la marca de fábrica de Jackie parece desaparecer a los 15 minutos de proyección) y unos John Cusack y Adrian Brody en modo toma el dinero y corre. Aún así, no sería esta la película peor recibida durante el festival, ya que dicho "honor" se lo reservaría la hongkonesa *Helios*, obra de los responsables del thriller *Cold War*, que decidieron hacer aquí un refrito a la coreana de cine de espías con destino a las multisalas chinas, que provocaron un estor de pitidos y pataleos como nunca antes se habían visto por la ciudad friuliana.

Por fortuna, la selección chino-hongkonesa no terminaba ahí. *Kung Fu Jungle* (Teddy Chen, 2014) nos presentaba al mejor Donnie Yen de los últimos años (dejando muy atrás la olvidable *Special ID*), acompañado en el reparto por el gran Wang Baoqiang, capaz de brillar por igual en el cine cómico como el de acción. Otro mito del cine cantonés, Anthony Wong, protagonizaba *Gangster Payday*, una cinta de gángsters crepuscular, una versión nuevo milenio de su personaje en la saga

Young and Dangerous, con una historia romántica y divertida capaz de ofrecernos alguna que otra sorpresa violenta, evocando el cine de triadas de los 90 (no el de John Woo, el otro).

Herman Yau, que tuvo tiempo para acercarse hasta el festival pese a ser uno de los realizadores más activos de la actualidad, no nos trajo al FEFF su *Kung Fu Angels* como cabría esperar, sino *Sara*, el reverso (muy) oscuro de *Pretty Woman* o *My Fair Lady*, protagonizada por Simon Yam y Charlene Choi. También nos gustaron *Port of Call*, un thriller indie protagonizado por Aaron Kwok, la china *The Continent*, una *road movie* apadrinada por el *auteur* Jia Zhangke (que se reserva un papelito en el filme) con ecos imposibles del Kitano de *Kikujiro*, el regreso de Zhang Meng (*Piano in a Factory*) en la indescriptible *Uncle Victory* o el espectáculo wuxia de *Brotherhood of Blades* protagonizado por la superestrella china Chang Chen.





Takashi Yamazaki (*The Eternal Zero*) firmaba las películas más esperadas dentro de la selección japonesa, el díptico *Parasyte*. Las películas, que adaptan un conocido manga que ya había sido versionado en anime, narran la historia de un joven poseído por una entidad extraterrestre, una historia que salta de la comedia a la acción, poniendo gran énfasis en sus espectaculares efectos especiales. Lo último de Shuichi Okita, *Ecotherapy Getaway Holiday*, con sus ancianas perdidas por el monte, también gustó al respetable, acostumbrado a este tipo de comedias de aire indie, que acogió igualmente con entusiasmo *La La La at Rock Bottom* (Nobuhiro Yamashita, 2015), un relato de redención y rock'n roll injustamente vapuleado durante su pase posterior en el Festival de Cine de Autor de Barcelona (D'A).

0.5 mm (Momoko Ando, 2015) recordaba en algunos momentos ciertos tics del cine de

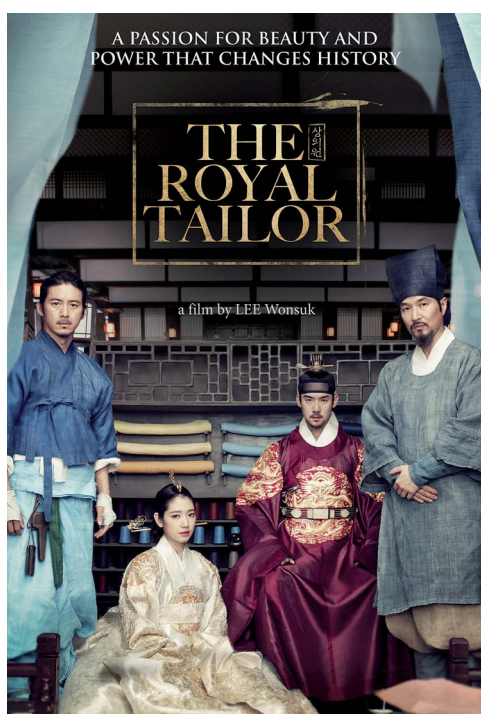
Sion Sono, si bien esta extraña *road movie* rechazaba caer en los habituales excesos del realizador de Tokyo Tribe, optando por dibujar un relato psicológico de los habitantes del Japón contemporáneo. Otra cinta independiente nipona que no dejó indiferente a nadie fue *Make Room* (Kei Morikawa, 2015), cuyo desarrollo casi teatral dentro de una sala de maquillaje improvisada en el rodaje de una película X no impide que atrape al espectador con su cúmulo de anécdotas extraídas de la vida misma. Eso sí, los que esperaban algún ingrediente algo más picantero, se quedaron con las ganas.

Corea del Sur sigue siendo el festival favorito del público udinense. Las tres películas preferidas por el público fueron, por este orden, *Ode to My Father* (J.K. Youn, 2014), un melodrama propagandístico que fuerza la maquinaria al límite; *The Royal Tailor* (Lee Wonsuk, 2014), intrigas palaciegas con un talentoso sastre de por medio; y el dramón *My Brilliant Life* (E-J Yong, 2014) otra producción lacrimonal con niño enfermo, ideal para amas de casa aburridas. La selección coreana se completaba, otro año más, con cintas románticas (donde solo destacaba *My Ordinary Love Story*, pese a que su giro final se quedase a medio gas) y un par de thrillers. Entre estos, el más esperado era *Gangnam Blues* (Ha Yoo, 2015), que resultó ser una nueva adaptación de la historia clásica del joven que asciende dentro del hampa, pero que aportaba poco a lo ya visto en cintas como *Friend* (Kwak Kyungtaek, 2001), más allá de la rigurosidad técnica y la violencia común de este tipo de cintas coreanas. La secuela de *Tazza*, *The Hidden Card*, provocó no pocos bostezos hasta pasada su mitad de metraje, cuando arranca la acción y logra que olvidemos que no tenemos ni remota idea de las reglas de los juegos de cartas que aparecen durante toda la película.

Entre la selección de documentales que, año tras año, se va convirtiendo en una de nuestras favoritas, destacamos dos: *The Kingdom of Dreams and Madness* (Mami Sunada), un re-

trato cotidiano del maestro Hayao Miyazaki en su modesto Studio Ghibli y la sorprendente *Garuda Power: The Spirit Within* (Bastian Meiresonne, 2014), que hace por el cine de acción indonesio lo mismo que *Machete Maidens Unleashed!* (Mark Hartley, 2010) hizo por el *exploitation* filipino.

Pero esto no fue todo: hubo cortometrajes, mesas redondas, un miniciclo de cintas de la Golden Harvest (donde, además de *El Chino* pudimos recuperar la histórica furia de cintas como *Encuentros en el Más Allá*, *Más Fuerte Que la Ley* o *Erase una vez en China 2*), dos clásicos restaurados de los años 60 procedentes de China y Japón, o un sorprendente (por lo inesperado) ciclo de joyas proyectadas en la última edición del festival de Sitges, que incluía cintas de culto imprescindibles como *Magical Girl* (Carlos Vermut, 2014) o *The Duke of Burgundy* (Peter Strickland, 2015). **SFW**



HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN ESPAÑOLA

PEDRO SALINAS

LA BOMBA INCREÍBLE

por Alfonso Merelo

Pedro Salinas fue fundamentalmente profesor universitario y poeta perteneciente a la denominada generación del 27, de la que fue miembro fundacional de la misma. Nació en Madrid en 1891 y murió en el exilio de Boston en 1951. Fue uno de los mejores poetas de su generación y el introductor de Marcel Proust en España gracias a sus traducciones. Obtuvo un doctorado en filosofía y letras por la Universidad de Madrid con su tesis sobre las ilustraciones del Quijote. Fue catedrático en la Universidad de Sevilla donde tuvo como alumno, entre otros, al poeta Luis Cernuda. Fue lector en la Universidad de Cambridge y, al retornar a España, fundó en 1932 la revista *Índice Literario*. Fue uno de los impulsores de la Universidad Internacional de Verano de Santander, siendo su secretario en la fundación de la misma. El golpe de estado del 36 le coge en Santander e inmediatamente parte para Francia y posteriormente al exilio norteamericano donde fue profesor en la Universidad John Hopkins y en la de Puerto Rico.

Si su obra poética es la más conocida, o destacada, no lo es menos su actividad creativa dentro de los géneros del teatro, el ensayo, la correspondencia epistolar, la narrativa y en la novela⁽¹⁾.

Hablamos en este artículo de su novela **La Bomba Increíble** que se redactó en 1950 en el breve plazo de dos meses. La novela es una reacción del poeta ante la situación que está viviendo el mundo con el comienzo y estabilización de la guerra fría y la proliferación de armas nucleares en ambos bandos en conflicto. En la época el pánico a la guerra nuclear estaba firmemente asentado sobre todo en la población norteamericana. Es ese miedo a la guerra de Salinas, exacerbado por la observación de la sociedad que le rodea está constantemente atemorizada, la que crea esta distopía que contiene una gran carga moral. En resumidas como fábula moral se inscribe ni más ni menos en una historia sobre el triunfo del amor.

La narración nos sitúa en un país ficticio y en un futuro indeterminado, que podría situarse en Centroeuro, en el que existe un estado férreo y dictatorial, denominado Estado Técnico Científico. Este estado es a simple vista benévolo con sus ciudadanos a los que proporciona todos los recursos necesarios para vivir razonablemente. En el museo de la Paz, un lugar anticlimático donde se exponen gran cantidad de armas utili-

zadas por la humanidad en sus anteriores guerras, hace su aparición una bomba, que es la que da nombre al relato. Esta bomba, acuchillada por un enloquecido funcionario que no concibe cómo ha parecido allí, comienza a emitir unas burbujas que son reflejos de todo el dolor ocasionado por las guerras anteriores. Esos quejidos y lamentos resultan insoportables para todos los ciudadanos que se ven obligados a abandonar ciudades y campos a medida que las burbujas van invadiendo el país. Los seres humanos han de adaptarse a esta nueva situación ya que es imposible vivir en los espacios colonizados por las burbujas. En última instancia el amor es el que salvará a la humanidad consagrando un renacimiento en el que "[...] *Jel morir jamás le viniese al hombre de mano del hombre: sólo de la voluntad de la Muerte*".

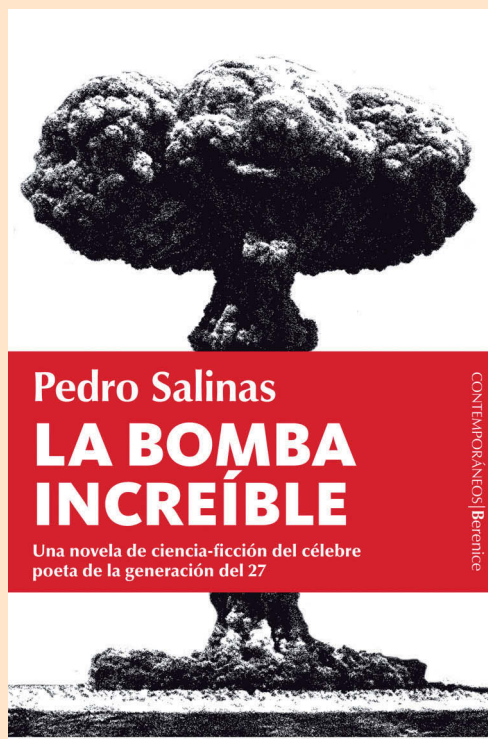
El autor denominó a esta obra fabulación novelada, indudablemente etiquetada como de género de anticipación en la época o de ciencia ficción como la denominaríamos ahora. Aunque casi coetáneas difiere mucho de la obra escrita por Orwell 1984. Y difiere fundamentalmente porque su concepción de ese estado futuro es mucho más optimista; cierto que es una forma de estado férreo y organizado en

el que todo está controlado pero que se preocupa por el bienestar real de sus ciudadanos que viven felices. El problema de este estado es que todo parece controlado y sin margen para la improvisación o la discrepancia. Pero en realidad no pudo haber discrepancia si todo está perfectamente medido. La perfección no permite cambios lo que ocasiona que el libre albedrío sea un valor inexistente. Este estado es también una metáfora del paraíso: todo quietud y sin posibilidad de modificación o cambio pues es en sí mismo perfecto. Salinas ejerce su sátira delimitando y tomando partido por los valores humanos, que a la postre salvarán el mundo, en oposición a la tecnología y la ciencia que no es capaz de ofrecer soluciones. Se muestra muy crítico con la sociedad tecnológica, fruto sin duda de su preocupación por la situación mundial y el temor al holocausto nuclear. Sólo el amor entendido en sentido amplio, y que incluye la comprensión y el diálogo, conseguirá superar los negros vientos de la guerra. En Salinas esta preocupación no es nueva y ya en su poema **Cero** se mostraba muy preocupado y angustiado por la situación. El poema trata de la tragedia de Hiroshima y Nagasaki y comienza así:

*Invitación al llanto. Esto es un llanto,
ojos, sin fin, llorando,
escombrera adelante, por las ruinas
de innumerables días.
Ruinas que esparce un cero —autor de nada,
obra del hombre—, un cero, cuando estalla.*

*Cayó ciega. La soltó,
la soltaron, a seis mil
metros de altura, a las cuatro.
¿Hay ojos que le distingan
a la Tierra sus primores
desde tan alto?
¿Mundo feliz? ¿Tramas, vidas,
que se tejen, se destejen,
mariposas, hombres, tigres,
amándose y desamándose?
No. Geometría. Abstractos
colores sin habitantes,
embuste liso de atlas.*

La Bomba Increíble, un gran poema en prosa que es, desde luego, un referente histórico para la ciencia ficción española. **SFW**



Lo mejor del

Cine Español



8madrid TV
Solo BUEN CINE

Consulta la programación en 8madrid.tv





12 MONOS

PARANOÍA VIRAL

por María Laura Gutiérrez Jiménez

Dónde te encuentras ahora? ¿En un sitio cálido, a salvo con alguien a quien quieres?

¿Y si todo eso desapareciera y lo único que te quedara es intentar sobrevivir?

Lo harías, ¿verdad? Intentarías sobrevivir. Harías cosas horribles hasta que perdieras lo último que te quedara y renunciaras a ser tú mismo. Pero, ¿y si pudieras recuperarlo todo? ¿Y si existiera un botón de reinicio? Lo apretarías, ¿verdad? Tendrías que hacerlo aunque no quisieras. Porque a veces la elección no es tuya, sino del destino. La pregunta es: ¿te atreves a desafiar al destino y enfrentarte al ejército de los 12 monos?

Sin la paranoia visual y psicológica de la versión cinematográfica de Terry Gilliam, **12 monos**, la ficción televisiva de homónimo nombre consigue encontrar el equilibrio entre lo comercial y lo fantástico, ofreciendo un muy digno objeto de entretenimiento, viajes en el tiempo y paranoia viral.

Tomando la traición y la conspiración como elementos principales de la serie, los creadores de la obra televisiva decidieron reimaginar la historia ya conocida por todos. ¿La excusa? “Somos fans de la película y respetamos lo que hizo Terry Gilliam. No queríamos simplemente rehacer una película que ya existe”, reconoce Terry Matalas, uno de los guionistas principales.

LA HISTORIA DE JAMES COLE

Viajero en el tiempo y salvador del mundo a su pesar, James Cole (Aaron Stanford), retrocede desde el año 2043 hasta el 2015 para encontrar el origen de la plaga destinada a acabar con la humanidad. Un virus, en apariencia, originado por el ejército de los 12 monos. Junto a él, encontramos a la doctora Cassie (Amanda Schull), peculiar Sarah Connor de la virología,

y a Jennifer Goines (Emily Hampshire), genio matemático, obsesiva compulsiva de la defensa de los animales y demencial reina de corazones de la empresa científica “Markridge Group”.

12 MONOS, 3 DIFERENCIAS

Existe todo un universo de diferencias entre la obra cinematográfica y la ficción televisiva. La primera y más evidente es la trama, completamente reinventada por su creadores y guionistas, en las que el loco universo de Gilliam se desvanece en una oscura y apocalíptica atmósfera de conspiraciones, traiciones y

persecuciones al más puro estilo *Helix* o *Las crónicas de Sarah Connor*. La segunda y más relevante diferencia es el concepto de viaje en el tiempo expuesto en la serie.

Si en el mundo robótico parece existir un acuerdo unánime por el cual, y en materia de robots, siempre se aplican las leyes impuestas

“12 monos” reinventa completamente la historia contada en la película de Terry Gilliam





Emily Hampshire es la auténtica (y desaprovechada) joya de la serie

por el genial Isaac Asimov, en el universo de los viajes en el tiempo, no hay nada escrito. Y si bien en la película de Terry Gilliam cambiar el futuro no era posible, en la serie sí lo es. Aunque, ¿significa eso que haya esperanza para Cole y Cassie? Según Terry Matalas, no: “*Podemos jugar con el tiempo, cosa que en la película no era posible. Pero eso no quiere decir que los personajes decidan hacerlo*”.

Y por último, la tercera y más notable diferencia radica en su obsesión por distanciarse de la obra cinematográfica que le diera origen. Aunque, ¿existe alguien capaz de emular a Terry Gilliam?

Quizá por ser Terry Gilliam y porque éste es, ante todo, un experto paisajista de estados de

menciales en pantalla grande (*El imaginario del doctor Parnassus*, *Miedo y asco en Las Vegas*) o porque a pesar del lado oscuro que muchos de sus personajes reflejan en escena (*El rey pescador*), estos acaban siendo siempre héroes de todos, o porque es en los estados de desesperación y paranoia donde Gilliam mejor se mueve (*Brazil*), **12 monos** es esa extraña y valiosa pieza surrealista de demencial belleza narrativa y visual de difícil reemplazo.

Y lo es porque, incomprendida por muchos, la singular y apocalíptica historia de viajes en el tiempo y virus letales es pura paranoia del fantástico. Adornada de una inquietante e incómoda atmósfera surrealista, **12 monos** revuelve al espectador en su asiento, haciéndole sentir

tan incómodo y desubicado como James Cole (Bruce Willis) en su intento por salvar el mundo y a la mujer que ama.

¿Consigue esto la serie creada por Travis Fickett y Terry Matalas? Rotundamente no. Desprovista de toda personalidad y signo distintivo, el divertimento televisivo renuncia a la genial y grotescamente atractiva atmósfera demencial de la obra de Gilliam. Y lo hace en pro del entretenimiento, reformulando viejas y efectivas fórmulas de éxito de otras series.

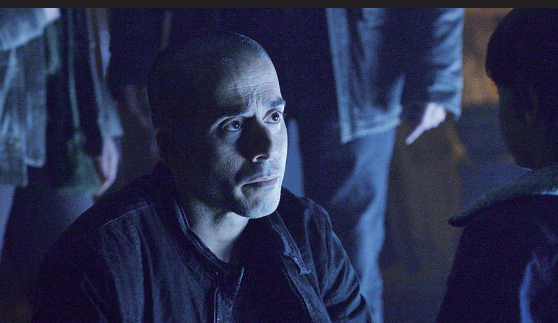
Se echa en falta también el cuidado escénico (y simbólico) de los innumerables detalles que adornan la obra de Gilliam, entre los que destacan las múltiples referencias al viaje de Alicia en el país de las maravillas: la loca hora del té en la reunión de psicólogos, el conejo blanco, la obsesión por llegar a tiempo o la loca reina de corazones escenificada por Brad Pitt.

EL EJÉRCITO DE LOS 12 MONOS

Sin que la química entre Aaron Stanford y Amanda Schull termine de estallar en escena, y sin que estos puedan hacernos olvidar a sus alter egos cinematográficos (Bruce Willis y Madeleine Stowe), los protagonistas de **12 monos** nos guían por una realidad plagada de los más oscuros y enigmáticos personajes apocalípticos.

Sin el carisma del James Cole de Willis, Aaron Stanford afronta un rol para el que parece no estar preparado. Demasiado entregado al drama, el James Cole de Stanford se erige como un héroe desanimado y desprovisto de nervio. Todo lo contrario le sucede a su compañera de aventuras, la doctora Cassandra Raily (Amanda Schull), quien, reinventando el personaje creado por Madeleine Stowe en pantalla grande, dota de carácter y personalidad a la ahora decidida doctora Raily.

Junto a ellos, vemos a Jennifer Goines (Emily Hampshire), auténtica (y desaprovechada) joya de la serie. Ésta, encantadora y demente defensora de los animales, es la auténtica sorpresa de la ficción. Capaz de igualar (pero no superar) al Jeffrey Goines de Brad Pitt en la película de Terry Gilliam, Goines reserva la mejor sorpresa para el





último de los capítulos de la primera temporada, donde atónitos la vemos coger un vuelo que, “por trabajo”, la lleva por todo el mundo.

Otros científicos locos son los encargados de guiar a Cole en su loca aventura de salvar el mundo. Siempre rodeados de un aura oscura y apocalíptica y ubicados en 2043, estos cobran una relevancia no adquirida en la película, siendo parte principal de la trama junto al ejército de los 12 monos. Estos últimos, y al contrario que en la obra de Gilliam, son un ejército real de 12 especímenes dispuestos a todo con tal de hacerse con la máquina del tiempo.

MONOS Y CURIOSIDADES

Si la ficción televisiva se basa en la película *12 monos*, Terry Gilliam se inspiró en el corto *La Jetée*, de 1962. Esta última, también fuente de inspiración para obras de culto mayor como *The Terminator* de James Cameron y otras extrañas piezas como *The Jacket* de John Maybury.

Y si de conexiones hablamos, cabe destacar que tanto la película como la serie están producidas por Charles Roven (te suena de los créditos de *El caballero oscuro* y *El hombre de acero*).

Otro curioso enlace entre la película y la serie es la aparición de la misma camisa usada por Bruce Willis en la última escena del *film* o la mención reiterada de Florida en la serie en un claro homenaje a la obra de Gilliam.

Y si la serie genera conexiones en la ficción, también lo hace en la realidad, pues gran parte de su reparto, Aaron Stanford, Amanda Schull, Noah Bean y Xander Berkeley ya habían coincidido previamente en la ya mítica serie *Nikita* de 2010. También parte de la realidad es el muro que aparece detrás de la doctora Cassie en el discurso de apertura del primer episodio, ubicado en el instituto de arte de Detroit.

CUESTIÓN DE TIEMPO

Desprovista del aire independiente y revolucionario de la genial e irreverente obra de culto de Terry Gilliam, la serie de homó-

El ejército de los 12 monos es un ejército real de 12 especímenes dispuestos a todo

nimo nombre vende la originalidad en pro del espectáculo para todos los públicos. Y así, sin una personalidad lo suficientemente definida, la serie avanza gracias a una efectiva fórmula de éxito ya planteada en otras series de corte similar, donde hombres y mujeres se emparejan a fin de salvar el mundo de conspiraciones, virus y otras amenazas letales. Aunque, ¿importa eso algo cuando es entretenimiento lo que se busca en la pequeña pantalla? Sin dejar que la obra de Gilliam impida disfrutar de *12 monos*, es justo decir que la ficción resulta altamente entretenida, siendo, además, un muy digno objeto de divertimento, así como pura paranoia del fantástico. **SPW**





EL FANTASMA DE LA ÓPERA

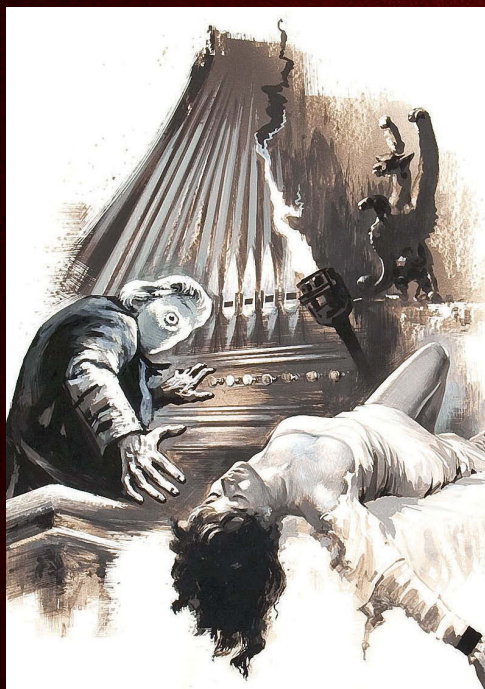
LOCURA ENTRE BAMBALINAS

por Juan Andrés Pedrero Santos

Las muchas adaptaciones de la novela de Gastón Leroux, ya fueran para el cine, la televisión o el teatro musical, siempre han tenido como elemento en común y de referencia en la narración esa gran lámpara de araña que cuelga del techo de la Ópera de París; barroca, radiante y fastuosa, protagonista de una de las escenas cumbre de la trama; impactante momento sobre todo disfrutado en vivo y en directo, si se tiene la fortuna de formar parte del público asistente a una de las producciones del musical creado por Andrew Lloyd Webber, que viene representándose en Londres y Nueva York ya desde hace casi treinta años ininterrumpidamente (también ha merecido montajes menos longevos en México D. F., Madrid y Buenos Aires); espectáculo único –seguramente el mejor musical de todos los tiempos⁽¹⁾– que mucho le debe a la versión cinematográfica producida por Universal Pictures en 1943 y protagonizada por Claude Rains. La misma recurrencia tuvo en el tratamiento de esta historia la opción por el rodaje en color elegida por sus correspondientes responsables, ya incluso desde la incursión precoz, aunque muy parcial y elemental en lo que a ese abandono del blanco y negro respecta, que significó la versión

No hay glamour en el teatro de la ópera de Fisher, sino nocturnos cazadores de grandes ratas

silente dirigida en 1925 por Rupert Julian que protagonizó el gran Lon Chaney en uno de los papeles más recordados de su carrera. Insistiendo en esa querencia, Universal rompía los parámetros con los que había venido trabajando en todo su ciclo dedicado al terror –iniciado en 1931 con el *Drácula* (*Dracula*) de Tod Browning–, siempre en blanco y negro, como era habitual en los años treinta y cuarenta, haciendo una excepción a esa norma y rodando



El fantasma de la Ópera (*Phantom of the Opera*, 1943, Arthur Lubin), a la que ya se ha hecho alusión, en un radiante Technicolor. Quizás mucha de esa ruptura se deba a la lógica asunción por parte de la productora de circunscribir la historia de la que trata a terrenos más cercanos al melodrama que al cine de terror, configurándola incluso en todos sus elementos hacia un target de público muy diferente al aficionado al horror, predispuesto en mayor medida a valorar las imágenes en color como una parte muy importante del espectáculo.

No es baladí indicar que la versión de Terence Fisher a la que se dedican estas líneas contradice de forma elocuente –en cuanto al asunto del color sólo en cierta manera– ambas recurrencias. La enorme lámpara que utiliza Fisher en su película no es la que se atribuye similar a la de la Ópera de París (tampoco el recinto que se representa en el filme es ese), que hubiera sido lo más lógico, cuando menos por inercia. Fisher, desmarcándose precisamente de ese lugar común, introduce una lámpara de pesada madera o basta forja, tanto da, en cualquier caso de evidente aspecto gótico, por no decir directamente medieval; algo muy acorde con el tono más oscuro que el director británico pretendía imprimir a su adaptación. Por su parte, cómo no, por supuesto que *El fantasma de la Ópera* de Fisher está filmada en color –hablamos de la Hammer y de Fisher, sería imposible de otro modo en el contexto comercial e industrial de la época en que se produjo–,

(1) El autor del texto ha podido asistir a tan extraordinario espectáculo en tres ocasiones y en tres diferentes foros: Londres, Nueva York y Madrid, por ese orden.



si bien el director no utiliza ese recurso de la misma manera a como lo hicieron sus antecesores, que confiaron un plus de espectacularidad a esa riqueza cromática, sino que desprecia en parte ese potencial al apagar los colores que utiliza, empleando una moderación cromática que le permite no abusar de los contrastes a los que se prestan los ambientes teatrales, como espectáculos eminentemente visuales que son y que tanto abundan a lo largo del metraje, y cuyos telones pintados en el fondo del escenario representan, en esta ocasión, oscuros cielos de tormenta o melancólicas ruinas góticas.

De otra parte, obviando la pudorosa relación que se establece entre Christine (Heather Sears) y Harry (Edward de Souza), se abandona la línea romántica hasta entonces siempre presente en las anteriores traslaciones a la pantalla de tan melodramática tragedia, viéndose endurecido el carácter del fantasma (Herbert Lom), que prácticamente somete a trabajos forzados a Christine –llega incluso a abofetearla–, e introduciendo al malvado personaje del dueño del teatro, Lord Ambrose D'Arcy, interpretado por el inigualable Michael Gough. No hay glamour en el teatro de la ópera de Fisher, sino nocturnos cazadores de grandes ratas, chismosas comadres que revuelven entre los desperdicios generados por el público asistente a la función que ya terminó y hasta un contrahecho enano que pulula tanto en el subsuelo como en lo alto de la tramoya, a medio camino entre el Quasimodo de Víctor Hugo y el Renfield de Bram Stoker.

No le falta razón a Joaquín Vallet Rodrigo, en la estupenda monografía que le dedica a Fisher⁽²⁾, cuando encuentra paralelismos temáticos y estructurales entre *El fantasma de la Ópera* y la película inmediatamente anterior de su filmografía, esa obra maestra sin paliativos que es *La maldición del hombre lobo* (*The Curse of the Werewolf*, 1961). Las correspondencias son evidentes ya desde los títulos de crédito, donde lejos de establecerse la intriga como un meca-

El único interés del fantasma parece ser el de ayudar a construir a una gran interprete de ópera

nismo de interés, directamente se muestra a cada uno de los “monstruos” en primerísimo plano, lo que ya reclama nuestra atención sobre las intenciones del autor, sugiriendo la finalidad de cargar el peso en el retrato de personajes más que en el argumento en sí mismo, por otra parte sobradamente conocido en ambos casos, aun con las novedades que el guionista de ambos filmes, Anthony Hinds, se encarga de ofrecer. El entrecomillado anterior es importante, pues los verdaderos monstruos que protagonizan estas dos películas no son aquellos a quienes la evidencia señalaría, sino dos nobles depravados y miserables como lo son Lord Ambrose D'Arcy y el marqués Siniestro (mejor nombre imposible), respectivamente, para quienes el sexo se

convierte en un elemento fundamental con el que certificar su vileza; más sangrante si cabe cuando sus títulos nobiliarios debieran avalar cierta virtud, señorío o caballeridad, o eso se supone; mucha de la típica crítica social de Fisher reside en esa sencilla idea. En cambio, los falsos monstruos (el fantasma y el hombre lobo) son víctimas de ambos aristócratas (compositor robado y humillado uno e hijo nacido de una violación el otro); de ahí que la diferencia y la aparente maldad de ambos no sea más que la manifestación alegórica de su dolor. Se trata de una treta similar a la que pergeñó Tod Browning en *La parada de los monstruos* (*Freaks*, 1932), donde la apariencia de anormalidad –la monstruosidad física– era cuestionada en cuanto a su habitual vinculación directa con la monstruosidad moral; contraponiendo esa anormalidad frente a quienes siendo aparentemente “normales” demostraban dominar el ejercicio de la auténtica maldad. Una vuelta de tuerca que, por otro lado, Fisher ya venía practicando desde la primera película del ciclo de la saga que dedicó más al doctor Frankenstein (Peter Cushing) que a su creación.

A mayor abundamiento en relación al desinterés por parte de Fisher de desarrollar una intriga, los primeros planos de la cinta muestran, de una forma visualmente algo distorsionada, la lóbrega morada del fantasma con éste tocando el órgano de espaldas a la cuarta pared; y tras una panorámica sobre el lugar, el foco se centra en el único ojo del fantasma tras su máscara –recurso que Fisher repite varias veces, con explosivo *zoom* incluido–, cuya gradual aunque brusca aproximación se debe relacionar con la búsqueda del origen de su infortunio y de su dislocada personalidad, revelando cierto interés –ahora sí– por realizar ese detallado estudio del personaje que mencioné antes. Una expectativa ésta que luego, a la vista del desarrollo posterior, queda malograda, pues nada nuevo se aporta desde esa perspectiva en cuanto a profundidad. El único interés del fantasma parece ser el de





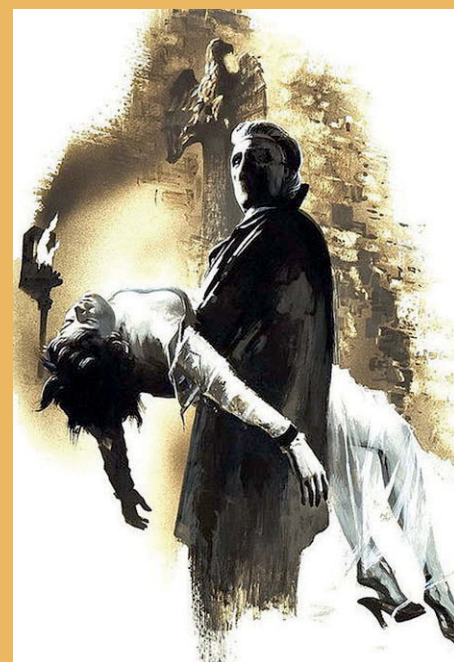
ayudar a construir a una gran interprete de ópera en la figura de Christine, materializando en ella todo lo que su propio fracaso y posterior frustración no le permitieron alcanzar en su carrera como compositor. Una indolencia respecto a la atracción romántica, sin embargo, que pudiera verse desmentida por el sacrificio final que realiza el fantasma al entregar su vida a cambio de la de su obligada discípula como acto de valentía; pero no, quizás sólo sea la ejecución de un último recurso con el que, egoístamente, perpetuarse a sí mismo gracias al éxito de Christine –a quien pretende convertir en una más de sus obras–, algo que la mirada cómplice que la cantante dedica al fantasma, mientras éste la contempla desde el palco durante la escena de cierre, parece finalmente asumir y aprobar.

A la postre, el motor que movía al desfigurado músico no era otro que una pasión exacerbada por el arte, por perdurar a través de él, por realizarse, por ver materializadas sus inquietudes en una partitura; toda una vida y una muerte entregadas a la creación. Pero el ego y el arte son conceptos inseparables, y ese afán de trascendencia le lleva a vender su obra por una suma miserable sólo por la necesidad moral de verla publicada, para luego verla firmada por el rufián que las compró. Estamos ante la pesadilla de cualquier autor; verse desprendido de su identidad gracias a la suplantación de su autoría en su propia obra, la muerte en vida, el verse violentado en lo que uno representa como individuo en lo más íntimo. El cuerpo se puede curar, lavar, reparar; pero el daño al interior, a la esencia del animal racional que es el ser humano, a su intelectualidad, el verse desposeído de la misma, es un daño difícilmente superable.

Quizás debido al fracaso en taquilla y al alejamiento temporal entre Hammer y Fisher que supuso dicho fiasco, *El fantasma de la Ópera* sea la bisagra que separa dos etapas muy bien diferenciadas de la carrera del director. Si antes de la presente Fisher había reinterpretado la totalidad de los cuatro grandes monstruos clásicos

El motor que movía al desfigurado músico no era otro que una pasión exacerbada por el arte

(el monstruo de Frankenstein, Drácula, la momia y el hombre lobo), a partir de ese punto los tratamientos –reincidentes en cuanto a la continuación de la saga de Frankenstein, aunque un tanto desnaturalizada– iban a mostrarse bien diferentes, rayando en lo exótico, por no decir en lo *weird* en algunos casos, y abandonando ese nuevo clasicismo que fue instaurado por el cine de la Hammer ya desde las primeras películas del ciclo que la productora británica dedicó al género terrorífico desde *La maldición de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, 1957, Terence Fisher); todo sin que esos cambios o necesaria evolución limitaran la capacidad de Fisher para seguir filmando, y firmando, grandes películas. *SFW*



EL FANTASMA DE LA ÓPERA

(The Phantom of the Opera)
1962 | 90 min. | UK
Hammer Film Productions

FICHA ARTÍSTICA

Herbert Lom
Heather Sears
Edward de Souza
Thorley Walters
Michael Gough
Harold Goodwin
Martin Miller
Liane Aukin
Sonya Cordeau
Marne Maitland
Miriam Karlin
Keith Pyott
Renee Houston

El Fantasma (Prof. L. Petrie)
Christine Charles
Harry Hunter
Lattimer
Lord Ambrose d'Arcy
Bill
Rossi
Maria
Yvonne
Xavier
Charwoman
Weaver
Sra. Tucker

FICHA TÉCNICA

DIRECCIÓN
Terence Fisher

PRODUCCIÓN
Anthony Hinds y Basil Keys

GUIÓN
Anthony Hinds

MÚSICA
Edwin Astley

FOTOGRAFÍA
Arthur Grant

MAQUILLAJE
Roy Ashton y Frieda Steiger

EDICIÓN
Alfred Cox

DISEÑO DE PRODUCCIÓN
Bernard Robinson

DIRECCIÓN DE ARTE
Don Mingaye

VESTUARIO
Molly Arbuthnot y Rosemary Burrows

SCIFIWORLD

Lista con los PUNTOS DE VENTA donde encontrarás Scifiworld Magazine

A CORUÑA

Alita Comics. Ronda de Nelle, 120 | A Coruña

Alita Comics. Orzan 94 | A Coruña

Alita Comics. Rua Nova de Abaixo nº 2 | Santiago de Compostela

Quiosco de la Estación de Tren. C/Hórreo 75 A | Santiago de Compostela

Videoclub Europa. Santiago de Chile 32 | Santiago de Compostela

El Rincón de Nacho. Alcalde Usero, 70 bajo | Ferrol

Librería Ponal. Avda. Finisterre, 44 | Laracha

Videoclub Europa. Agro do Medio 3 bajo 1 | Milladoiro

ALBACETE

Librería Herso. Dionisio Guardiola, 18 | Albacete

ALICANTE

Ateneo Cómics. Serrano, 10 | Alicante

Prensa Papelería Sanvi. Rafael Altamira, 27 Local 1 | San Vicente del Raspeig

Prensa Ferrandiz. Capitán Torregrosa nº29, local 2 | San Vicente del Raspeig

ALMERÍA

Kiosco Rubí. Avda/ Roquetas esquina Juan Carlos I | Roquetas de Mar

Quiosco Milán. Paseo de Almería, 24 | Almería

ALAVA

Librería Ayala. Sancho el Sabio, 1 | Vitoria-Gasteiz

Librería Mayner. Pza. Provincia, 12 | Vitoria-Gasteiz

ASTURIAS

Librería Noveno Arte. Las Artes, 16 Bajo A | Avilés

Mazinger Guijón. C/ Colón 26, bajo, (esq. Avenida Schulz 80) | Guijón

Mazinger Oviedo. Avda. de Galicia, 42 | Oviedo

BADAJOS

Espina Hobbies. Meléndez Valdés, 26 | Badajoz

BARCELONA

Generación X. Plaza de Tetuan 10 | Barcelona

Gigamesh. Calle Bailén nº 8 | Barcelona

Librería Freaks. Ali Bei, 10 | Barcelona

Promarex. Carrer Sepulveda nº 87 | Barcelona

CÁCERES

Generación X. c/ Avda de España 22 | Cáceres

CÁDIZ

Librería Jaime. Corneta Soto Guerrero, 8 | Cádiz

CASTELLÓN

Llibrería Babel. Guitarrista Tarrega, 20 | Castelló de la Plana

CIUDAD REAL

Quiosco Beatriz Quiroga de Vaca. Pza. Balbuena, 1 | Valdepeñas

CÓRDOBA

Crash Comics. c/ Duque de Fernán Núñez 2 | Córdoba

GRANADA

Librería Cervantes. Arabial, 138 | Granada

GUADALAJARA

Kiosco de prensa Santo Domingo. Plaza de Santo Domingo s/n | Guadalajara

GIPUZKOA

Generación X. c/ Prim 38 Donostia

Librería Ross. San Frantzisko Pasealekua Ibilbidea, 14 | Tolosa

Mundo Revista. c/ Juntas Generales 42 bajo | Barakaldo

LEÓN

Nivel 13. C/ Monasterio 5 | León

LOGROÑO

Kiosco 66. c/ Duque de Nájera 66 | Logroño

LUGO

Librería Totem. Pza. de Santo Domingo | Lugo

MADRID

Artistic Metropol. Cigarreras, 6 | Madrid

Atom Comics. c/ Fuencarral 134 | Madrid

Fragua Libros. c/ Andrés Mellado 64 | Madrid

Fragua Libros. Fac. de CC. de la Información, Avda. de la Complutense, s/n, C. Universitaria | Madrid

Generación X. c/ Carranza 25 | Madrid

Generación X. c/ Puebla 15 | Madrid

Generación X. c/ Fermin Caballero 57 | Madrid

Generación X. c/ Elfo 98 | Madrid

Generación X. c/ Maqueda 52 | Madrid

Generación X. c/ María Sevilla Diago 14 | Madrid

Generación X. c/ Santa Casilda 3 | Madrid

Generación X. c/ Hachero esq. Monte Igueldo | Madrid

Generación X. c/ Travesía Dr. Fleming 15 | Madrid

Generación X. c/ Alcorisa 67 | Madrid

Generación X. c/ Los pinos 54. 28922 | Alcorcón

Generación X. c/ Leganes 39. 28945 | Fuenlabrada

Generación X. c/ Avda Baunatal 6. 28701 | San Sebastian de los Reyes

Generación X. c/ Yugoslavia 5. 28935 | Leganés

Generación X. c/ Avda Covibar 8 (Centro cívico) | Rivas VaciaMadrid

Generación X. c/ Cuesta de San Francisco 6 Bis Loc2. 28231 | Las Rozas

La Ronda Prensa Papelería. Ronda de Atocha, 26 | Madrid

Mordor Games. c/ Travesía Real, 3 | Collado Villalba

MÁLAGA

Comic Stores. Paseo de los Tilos, 30 | Málaga

MURCIA

Prensa y Revistas Serrerías. Asunción nº 95 | Molina de Segura

Librería Ugarit. Carretera de Posete 6 | Cieza

7 Heroes. C/Don Alfonso Palazón nº 4, Edif. Solana, bajo 2 | Murcia

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

El Desván del Leprechaun. Isla de Cuba, 28

PONTEVEDRA

Librería Paz. Peregrina, 29 | Pontevedra

Mazinger. Zamora 65 bajo | Vigo

Kiosco El Baúl. Toledo 138, bajo B | Vigo

SALAMANCA

Shogun. Padilleros, 11 | Salamanca

TARRAGONA

Llibreria Esther. Ps. Marítim St. Joan de Déu nº. 231 local | Segur de Calafell

Llibrería La 2 de Viladrich. Despuig 22 | Tortosa

TOLEDO

Librería Toledo. Avda. Cuatro Caminos 12 | Yepes

VALENCIA

Librería Izquierdo. G. V. Fernando el católico, 12 | Valencia

Imágenes Shop. Ruzafa 14 | Valencia

Generación X. c/Vila de Muro 5 | Valencia

Papelería-Kiosko-Bazar Chic. Juan Martínez Company, 3 - 2ºD | Benetusser

VALLADOLID

Libros&Libros. c/Torrecilla 9-11 Pasaje Wuttemberg | Valladolid

Librería El Grifilm. c/Corro de Santo Domingo 15 | Ureña

ZARAGOZA

Papelería Zentro. Centro Nº 13 | Zaragoza

Papelería El Parque. Demetrio Galán Bergua, 19 | Zaragoza

Publicaciones Almer. San Juan de la Cruz 3 | Zaragoza

Edición digital
disponible para



Apple iOS



Android



Online



Playbook



Windows 8

SFW

HOLLODECK

TODO TU MUNDO
FANTÁSTICO



HOME VIDEO

JUPITER ASCENDING

LOS WACHOWSKI A LO GRANDE

VIDEOJUEGOS

STEINS; GATE

MENSAJES AL PASADO

BSOs

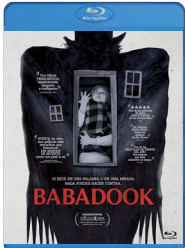
MAD MAX

FURY ROAD

LIBROS

NOS MIENTEN

EDUARDO VAQUERIZO



BABADOOK

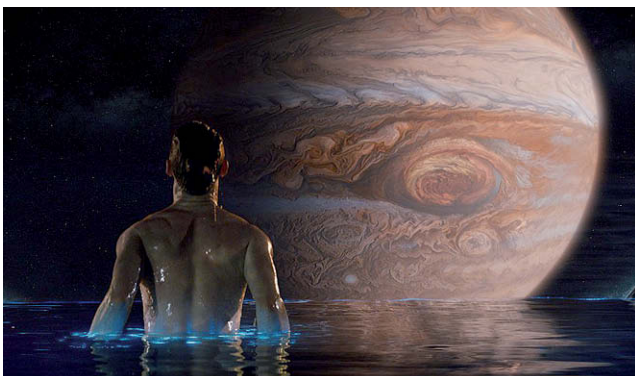
Seis años después de la violenta muerte de su marido, Amelia continúa perdida intentando educar a Samuel, su hijo de seis años, que vive aterrorizado por un monstruo que se le aparece en sueños y amenaza con matarlos. Cuando un inquietante libro de cuentos llamado el Babadook aparece en su casa, Samuel se muestra convencido de que el Babadook es la criatura sobre la que ha estado soñando. Amelia, muy asustada por el comportamiento de su hijo, se ve forzada a medicarle, pero cuando comienza a vislumbrar una presencia siniestra a su alrededor, Amelia poco a poco se da cuenta de que aquello sobre lo que Samuel la ha estado advirtiendo puede ser real...

The Babadook (2014)

Distribuidora:
eONE

PVP: 18,95 euros

Fecha salida:
03/06/2015



EL DESTINO DE JUPITER

Jupiter Jones nació bajo el cielo de la noche, y las señales apuntaban a que estaba llamada a grandes cosas. Ya mayor, Jupiter sueña con las estrellas, pero se topa con la fría realidad de su trabajo como limpiadora de casas y un sin fin de rupturas problemáticas. Y no empieza a ser consciente del destino que le estaba aguardando hasta que Caine, un cazador ex militar genéticamente modificado llega a la Tierra para perseguirla; y es que su firma genética la señala como la continuación en la cadena de una herencia extraordinaria que podría alterar el equilibrio de todo el universo.

Jupiter Ascending (2015)

Distribuidora:
Warner

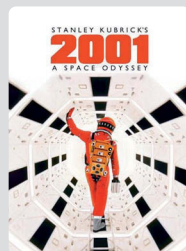
PVP: 20,95 euros

Fecha salida:
19/06/2015

OTROS LANZAMIENTOS DESTACADOS



INTO THE WOODS
Disney | 03/06/2015



2001: UNA ODISEA DEL ESPACIO
Warner | 12/06/2015



1984
20th Century Fox | 17/06/2015



TUSK
Sony | 17/06/2015



EL LIBRO DE LA VIDA
20th Century Fox | 24/06/2015



AUTÓMATA

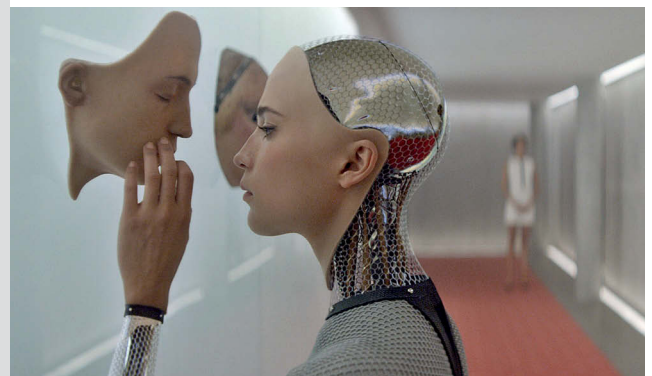
La Tierra. Un futuro próximo. Jacq Vaucan, agente de seguros de la corporación cibernética ROC, está a punto de ser padre. Ante el incierto futuro al que se enfrenta la Humanidad, la responsabilidad de traer una nueva vida al mundo le ahoga. En medio de este conflicto existencial, Vaucan investiga una serie de extraños casos que involucran a Autómatas que han trasgredido sus protocolos de seguridad. Lo que en principio parece un expediente rutinario, arrastrará a Vaucan a ser testigo de acontecimientos determinantes para el futuro de la Humanidad siendo testigo de excepción de la evolución de una nueva raza de robots.

Automata (2014)

Distribuidora:
A Contracorriente

PVP: 17,95 euros

Fecha salida:
16/06/2015



EX-MACHINA

Caleb es un programador de 24 años que trabaja en una de las mayores empresas de Internet del mundo. Un día gana un concurso cuyo premio es una semana de vacaciones en la mansión privada del presidente ejecutivo de la compañía. Cuando Caleb llega a la estupenda casa en medio de la nada, descubre que deberá participar en un experimento tan extraño como fascinante en el que interactuará con la primera inteligencia artificial auténtica del mundo que habita en el cuerpo de una preciosa mujer robot.

Ex Machina (2015)

Distribuidora:
Universal

PVP: 24,95 euros

Fecha salida:
26/06/2015



NOMINACIONES
A LOS PREMIOS
4 GOYA

ANTONIO BANDERAS AUTÓMATA

una película de **GABE IBÁÑEZ**



«La inteligente propuesta de Gabe Ibáñez. Interesante y audaz.»

LA VANGUARDIA

«Para fans de la ciencia ficción en estado puro.»

FOTOGRAMAS

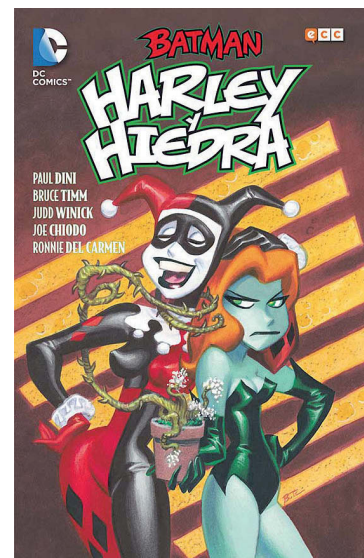
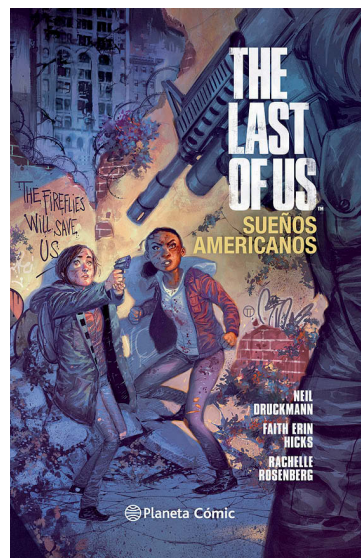
**EDICIÓN BLU-RAY CON
3 AUDIOCOMENTARIOS Y 64 MINUTOS
DE CONTENIDOS ADICIONALES:**

Tráiler, El diseño de Autómata,
Antes y después, Escenas eliminadas,
Documento: Robert Forster, Animatics

Incluye pista DTS-HD 5.1 con la música aislada y
pista DTS-HD 5.1 con los efectos de sonido aislados



16 DE JUNIO A LA VENTA



La primavera, la sangre altera, según dicen, y parece que a los editores de cómics, en nuestro país, mucho más. Con el calorcito, el buen tiempo, la ropa corta, las flores, las alergias y los enamoramientos, las tiendas también se cargan de novedades, nuevas colecciones, universos alternativos, reediciones y obras frescas y originales.

Sin ir más lejos, ECC Ediciones, nos trae una curiosidad como **Batman '66/Green Hornet**, donde la versión más pop del oscuro justiciero, se las ve con ese irreverente personaje pulp que es el Avispón verde, y su fiel ayudante Kato. La popularidad de Harley Quinn (que hace poco vio su última encarnación audiovisual en los adelantos que hace la productora de la futura película *Suicide Squad*) no hace más que crecer, así, este mes nos llega la reedición **Batman: Harley y Hiedra**, y el #2 la nueva colección de la payasa psicópata Harley Quinn, donde ahora compartirá algo

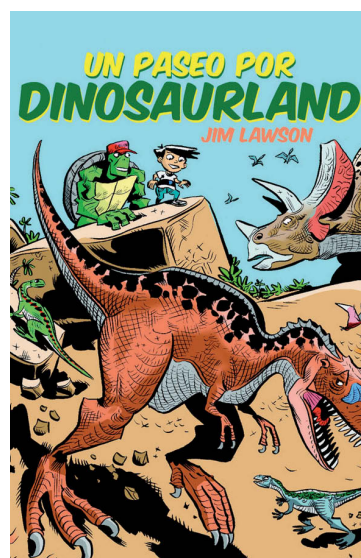
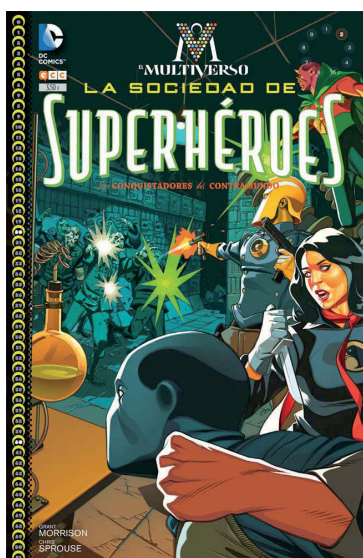
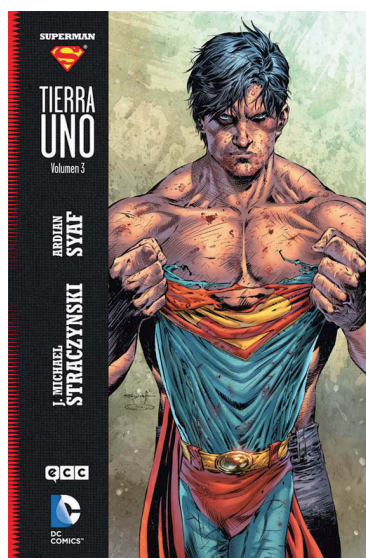
de cartel con la pechugona de DC por antonomasia: Power Girl. Los Nuevos 52 dan sus últimos coletazos siguiendo series como **Constantine #6** (que abre una puerta a **Future's End**), para ver como sigue otro universo y otro futuro en **Tierra 2: El Fin del Mundo #2**, y ya con vistas a la reordenación de DC que está haciendo Grant Morrison, con títulos como **Multiverso: La Sociedad de Superhéroes**. Otro mundo, más independiente y aislado, vuelve a la carga este mes con **Superman: Tierra Uno Vol. 3**, mientras que en cuestiones de reediciones, ECC nos trae ediciones de lujo para **Lobo: El Regreso**, **Odisea Cósmica**, y **Hellblazer: Garth Ennis Vol. 2**.

La oferta de Planeta es, como siempre, menor pero muy variada. Por una parte, el cómic de espionaje **Queen & Country (Integral) 1** de Greg Rucka, donde seguiremos a la protagonista, la agente de Operaciones Especiales Tara Chace, envuelta en una trama de política, burocracia,

corrupción y peligro. **The Last of Us: Sueños Americanos**, es la precuela del aclamado videojuego, un vistazo a la vida de su protagonista antes de los hechos acaecidos en el juego. Por último, vuelve nuestro bárbaro favorito en **Conan, El Vengador**, una historia apócrifa donde vemos al cimmerico poco después de haber perdido al amor de su vida, Bélit, y embarcándose en una bizarra aventura como cazador de brujas.

El toque original e independiente lo pone la editorial Tyrannosaurus Books, que nos propone dos títulos muy curiosos. **Un paseo por Dinosaurland**, de Jim Lawson (dibujante de Teenage Mutant Ninja Turtles), es un cómic didáctico que nos introduce en el mundo de los dinosaurios de la manera más increíble: visitando un parque temático donde los dinosaurios son reales... ¡porque nos hace viajar en el tiempo! En contra, **The Bomb**, de Steve Mannion es un oasis de *underground* surrealista en un mar de

homogeneidad editorial; la antología de aventuras de una destapada heroína contracultural, punk y sexy, en un universo plagado de nazis, dinosaurios, piratas modernos y un crisol de absurdos. **SFW**





Desarrollador:
SPB / Nitro+

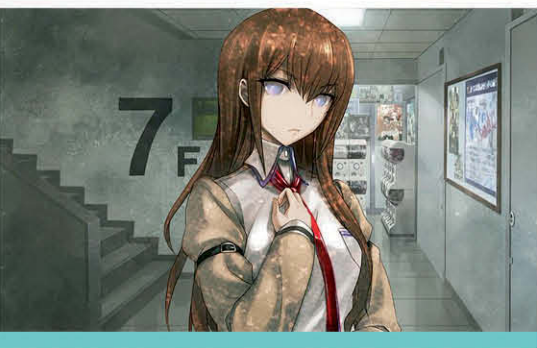
Distribuidor:
Bad Land Games

Plataforma:
PS3 / PSVita

Lanzamiento:
22 / 05 / 2015

Género:
Novela visual

Steins; Gate es una novela visual de ciencia ficción galardonada y reconocida por los medios especializados. El modo de juego no es lineal, y permite al jugador elegir su propio camino narrativo a través del juego. Cuando unos científicos adolescentes descubren la forma de enviar mensajes al pasado, desencadenan sin querer una serie de acontecimientos que altera su futuro. ¿Puedes cambiar el rumbo del destino y salvar a tus seres queridos? *Steins; Gate* tendrá dos ediciones, "Alone" y "Limited Edition", que contendrá el disco de juego y un libro de arte oficial de 126 páginas incluidos en una caja especial plegable. Considerado por muchos como la mejor Novela Visual jamás creada, los gráficos excepcionales y la gran banda sonora hacen que *Steins; Gate* sea único por sus extremadamente altos valores de producción. Historia de ciencia ficción que mezcla una trama accesible, con personajes verosímiles y memorables para crear un rico universo. La novela visual que ha inspirado un "anime" que ya es un éxito de ventas en Europa. **SFW**



Toca el momento de volver a retomar el contacto con la actualidad. Después de un mes que aproveché para recordar una de las sagas míticas del fantástico, musicalmente hablando, toca hablarlos y recomendaros la buena música que ha llegado a nuestras pantallas estas semanas. Y tenemos para todos los gustos. O sea que vamos para allá



CINDERELLA PATRICK DOYLE

Disney continua llevando a imagen real sus historias clásicas de animación. La última que nos ha llegado, y dirigida por Kenneth Branagh, es **Cenicienta** ("Cinderella"). A ese proyecto por el cual muchos aficionados de las redes sociales están ahora quejándose amargamente, yo no tengo ninguna pega que ponerle. Las bandas sonoras son para disfrutarse. Esta **Cenicienta** es ya una de las bandas sonoras destacadas del año. Patrick Doyle, compositor habitual del director en prácticamente todos sus proyectos, proporciona una demostración de clase. En esta ocasión recuperamos al Doyle mágico. Una característica que echaba de menos por su parte al estar implicado en proyectos de un estilo muy alejados de este.

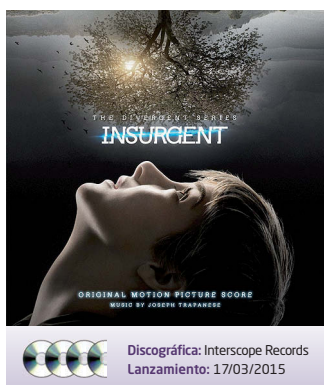
Simplemente escuchando la melodía inicial nos vemos transportados a un mundo de cuento de hadas. Poco a poco, Doyle proporciona una evolución y variedad a su partitura realmente meritorias. Un inicio cargado de melancolía y emoción, que se va tornando más dramático según la vida de Cenicienta comienza a verse oscurecida por la influencia de su madrastra. Pero el compositor contagia a la música con la personalidad de su protagonista. Cenicienta es una persona de carácter positivo, que siempre intenta ver el lado bueno de todas las personas que le rodean. Y la música se encuentra cargada de ese carácter vital durante toda la partitura. Incluso en sus momentos más dramáticos, proporciona una sensación de ligereza y magia que la hacen tremendamente atractiva. Una banda sonora más que recomendable para disfrutarla tanto en la película como fuera de ella.



ZOMBEAVERS JON & AL KAPLAN

Una banda sonora que, sorpresivamente se ha publicado aunque sea de forma limitada es esta broma de terror juvenil ochentero que es **Zombeavers**. Una película sobre castores mutantes que atacan a un grupo de jóvenes más preocupados por las drogas y el sexo en un viaje a las montañas. Su música está compuesta por dos de los guionistas de la película, Jon y Al Kaplan, que aprovechan para autoreferenciar todos los tópicos posibles de las bandas sonoras de terror de la época. El mejor de todos, con mucha diferencia, la alucinante canción a lo Frank Sinatra o Tony Bennett, cuya letra se encarga de narrar la historia de la película.

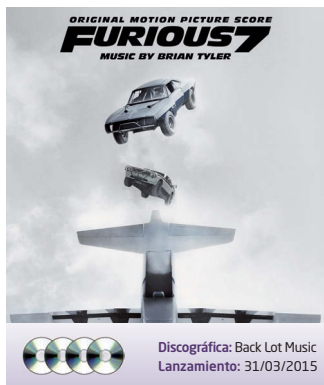
Desgraciadamente la partitura no alcanza el mismo nivel. En un principio parece seguir la línea clásicas bandas sonoras sintetizadas del cine de terror barato de la época. Pero en general su sonido es mucho más cercano al orquestal de las típicas series B de los ochenta. Y al igual que muchas de ellas, cae en la falta de originalidad y personalidad. Cargada de acción y sustos, pero que se olvida según se acaba el disco.



INSURGENT JOSEPH TRAPANESE

Por fin se estrenó el segundo episodio de la trilogía **Divergente**. Una historia de aventuras en un futuro distópico y dirigida al público adolescente que fue todo un éxito en sus novelas. **Insurgente** continúa prácticamente donde nos quedamos al final de la anterior película. Pero con incremento de la acción y ese elemento de aventuras. Uno de los cambios de la saga se ha producido en el responsable de componer la partitura. Ahora es Joseph Trapanese quien se pone a los mandos.

Responsable, casi en las sombras, de música para **Tron: Uprising** y **Oblivion**, en esta ocasión recibe el crédito completo. Y el resultado no es demasiado lejano del escuchado en el primer capítulo. Pero en esta ocasión el sonido parece perder parte de la vitalidad juvenil que desprendía en la misma. La música es más madura, y busca hacernos sentir el ambiente existente de ese extraño futuro. Su tono general recuerda al de la antes mencionada **Oblivion**, pero los momentos más destacados de la banda sonora, en los que la acción se desata, incluyendo buenos elementos temáticos, son excesivamente escasos. Los que disfrutamos con las atmósferas futuristas de **Oblivion** vamos a encontrar aquí otra buena muestra de su uso. Pero le falten detalles que hubiesen hecho de ella una banda sonora más completa.



FAST AND FURIOUS 7 BRIAN TYLER

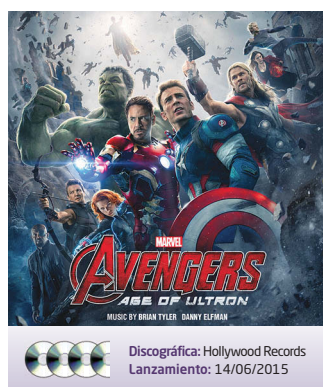
Furious 7 aparte de cambiar de director (James Wan, conocido por la saga **Saw**), pasará a la posteridad principalmente por tratarse de la última de uno de sus protagonistas: el malogrado Paul Walker. Pero la verdad es que la saga continua demostrando ser uno de los mejores comics de acción de la actualidad. Uno de los valores que recupera es a su compositor estrella, presente en la misma desde el tercer título de la saga. Uno de los elementos llamativos de la misma es la cantidad de electrónica "dura" que utiliza en la música de acción. Su razón es que la música no desentone con las incontables canciones de hip-hop y DJ's que inundan también su banda sonora. Esa electrónica, que en principio puede asustar, termina cediendo un lugar secundario y de apoyo rítmico-percusivo a la música orquestal. Pero la mezcla funciona maravillosamente, especialmente en los infernales cambios de ritmo ejecutados por la orquesta. También, con los protagonistas denominándose a sí mismos "familia" continuamente, Tyler no desaprovecha para proporcionar respiro y sentimiento a la música. Pero la música gana melodía y emoción en varias ocasiones, redondeando una partitura repleta de sensaciones y acción. Puede no ser la mejor banda sonora de Tyler, pero desde luego a los que sean aficionados a la música del compositor van a disfrutar lo indecible.



RUN ALL NIGHT

TOM HOLKENBORG (A.K.A. JUNKIE XL)

El nuevo thriller del español, afincado en Hollywood, Jaime Collet-Serra y su tercera colaboración con uno de los actuales reyes del cine de acción como es el irlandés Liam Neeson. **Una Noche Para Sobrevivir** ("Run All Night") nos vuelve a traer una típica historia de venganza entre gangsters. Al no poder contar con su compositor habitual, John Ottman, ocupado con el próximo título de la Patrulla X, ha recurrido a uno de los nuevos nombres del actual panorama musical del cine. Tom Holkenborg. En esta ocasión curiosamente, **Una Noche Para Sobrevivir** es su trabajo casi más clásico. No es que no haya electrónica. La hay para servir de base a las diversas escenas de acción y violencia de la película. Una electrónica que se mueve en dos niveles. Por un lado, ambiental y sobre la que se incorporan el resto de elementos melódicos, o manteniéndose como atmósfera de suspense. Y por otro adrenalítica, con ritmos, "scratches", distorsiones y diversos efectos percusivos que sirven para reforzar fuertemente la tensión de la historia. Sin embargo Holkenborg aprovecha los elementos personales de los protagonistas para dar entrada a melodías e instrumentos solistas como piano, chelo y otras secciones de la orquesta. Música más habitual de encontrar en películas más dramáticas, y que en esta ocasión son los elementos más destacados de la misma. El "choque" de ambos estilos no va a convencer, sin embargo es de agradecer el intento de proporcionar a la música una mayor profundidad y contenido que la simple descarga de adrenalina, haciéndola más interesante de lo que podía esperarse.



THE AVENGERS: THE AGE OF ULTRON

BRYAN TYLER & DANNY ELFMAN

Una de las películas más esperadas del año por fin se ha estrenado, y con ella llegó uno de los cambios destacados entre los aficionados a la música. El veterano Alan Silvestri les proporcionó su tema y música al Capitán América y su equipo. Pero el "sonido" de la casa Marvel pertenece a otro compositor: Bryan Tyler. Sin embargo la sorpresa y el interés de los aficionados creció aun más cuando un nombre más apareció en los créditos: Danny Elfman.

Finalmente el trabajo individual de ambos compositores aparece acreditado específicamente en la banda sonora. Aproximadamente el 60% de la misma a Tyler y el 40% restante a Elfman. Pero los aficionados no deben preocuparse porque el resultado final es una absoluta gozada de acción y aventura. El sonido es grande, épico, orquestal, y cargado de emoción. Con un trabajo ejemplar de ambos ya que la partitura no da en absoluto impresión de tener a dos personas diferentes componiendo. Su sonido es homogéneo aparte de ser una estupenda partitura de acción Marvel. Tyler parece haberse encargado de proporcionar su base de estilo y sonido, especialmente con la acción que inunda la banda sonora. El papel de Elfman parece más específico. Incorporando el tema de Los Vengadores compuesto por Silvestri, mientras proporciona el elemento más emocional de la misma. Eso no quiere decir que se olvide de la acción, probablemente el tema más destacado sea suyo. Pero si que es verdad que este es uno de esos casos en donde la suma de dos de los mejores compositores actuales ha dado como resultado un estupendo trabajo para la película.



HOME

LORNE BALFE

Home - Hogar, Dulce Hogar nos contaba la historia de Oh, un marciano inadaptado que se instalaba en nuestro planeta huyendo de sus congéneres. Mientras entabla una entrañable amistad con una niña que también se siente fuera de lugar en su mundo. Y dichas aventuras vienen acompañadas por una nueva partitura de Lorne Balfe (en esta ocasión con la colaboración del grupo Stargate) para una película de animación.

Balfe vuelve a componer una pequeña joya, como ya hiciera a principios de año con **Los Pinguinos de Madagascar**. Una banda sonora orquestal, cargada de emoción y aventuras, reforzada por la original percusión de los Stargate. Ideal para esta película de corte infantil y que gana puntos de recomendación gracias a la sensación de vitalidad y diversión que contagia a la propia partitura. Especialmente por la calidad de la composición y la orquestación, que convierte a la música en particularmente memorable. Especialmente en sus piezas más animadas. Tremendamente entretenida.

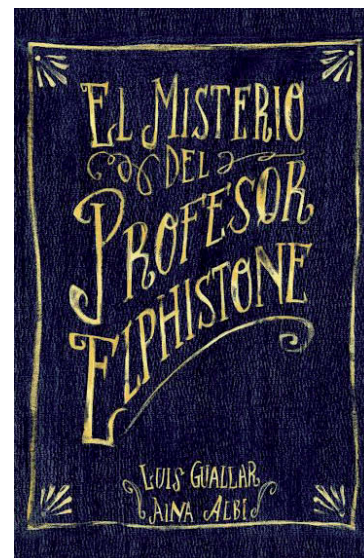


MAD MAX: FURY ROAD

TOM HOLKENBORG (A.K.A. JUNKIE XL)

Mad Max 4: Furia en la Carretera es probablemente la otra película más esperada del año. Especialmente tras esos trailers absolutamente espectaculares repletos de una acción brutal. Pero a pesar de que se trata del regreso de uno de los iconos de los 80, la película no parece de otra época, sino tremendamente actual en estilo y forma. Culpa de ello es la banda sonora compuesta por uno de los compositores actuales con más proyección: Tom Holkenborg. Aunque ya ha salido todo un coro de aficionados manifestándose en contra suya, la involucración del director en la elección del músico y su intervención en la misma ha sido máxima. La banda sonora es marcadamente moderna. Con gran multitud de los elementos típicos que esperamos actualmente en una película de acción. Y la experiencia electrónica de Holkenborg se nota y mucho en la misma. Pero una cosa queda muy clara: la partitura le queda como un guante a la película. La película es una interminable persecución a través de un mundo hostil y deshumanizado, que ha vuelto a las raíces tribales. En ese sentido la música utiliza un increíble arsenal de percusiones (acústicas y electrónicas), con refuerzo de electrónicas, guitarras, gran orquesta y coro. En sus elementos iniciales, Holkenborg se mantiene en un terreno puramente atmosférico y de acción. Momentos de tensión y ambiente, interrumpidos por los diferentes ataques que van

sucediéndose sin cesar y que incluyen la utilización de "samplers" de motores, vehículos y animales. La música no pierde un ápice de intensidad a lo largo de toda su duración. Pero si va variando su forma. Los momentos de caos y cacofonía de su primera mitad consiguen dar paso a momentos melódicos y emocionales inesperados (y bienvenidos) en la partitura. Algo que le proporciona algo más de corazón e interés a la banda sonora. Uno de sus principales problemas es la falta de personalidad de la misma. Tal vez le falta el querer ser algo más que un simple acompañamiento a las imágenes.



Legamos nuevamente al verano después de pasar por romerías variadas y alergias continuas. Dicen que lo que no mata nos hace más fuertes. Tal vez sea verdad pero a los que somos propensos a las alergias estos cambios nos resultan muy molestos. Pero pasemos a comentar cosas que conciernen a este interesante y abigarrado mundillo del fantástico.

Los premios Ignotus, del que esta revista está en posesión, han cerrado su primera vuelta de votaciones. Cuando lean esta columna ya sabremos cuales son los nominados para esa segunda vuelta que se completará en la Hispación de Granada que tendrá lugar allá por noviembre. Ya se dará cuenta de cuales son los afortunados con la nominación. Yo, pese a ser del cuerpo de votantes, este año me he abstenido. Y lo he hecho no porque no tena candidatos, que los tengo, sino por disconformidad en la manera de plantear actualmente las votaciones. Entiéndaseme bien: no digo que las votaciones estén mal planteadas o sean incorrectas, creo sinceramente que la asociación y el administrador del premio hacen una estupenda labor. Pero creo, y es sólo mi opinión, que la actual votación es diferente a como yo la haría. Mi condición de viejo aficionado me dice que el planteamiento debería de ir por otros derroteros en esta primera vuelta. Verán, yo planteo que puesto que este es un premio honorífico, aparte del monolito al que afectuosamente llamamos "piedro", que parte de una asociación privada y "elitista", en el sentido que somos pocos los socios que la componemos. Desde ese punto de vista no me parece oportuno que para estos premios, que son nuestros, en primera fase puedan votar cualquiera que se

apunte en la web además de los socios. Mi postura fue siempre crear un jurado de socios que votaran y propusieran candidatos para las votaciones finales que ya sí podrían ser abiertas. Dirán que esto es poco democrático y que tal y como funciona ahora el premio se extiende a mas lectores o aficionados y tendrán razón. Sin embargo considero que esta modalidad de votación no prestigia per se a los premios sino que permite una flexibilidad inusitada y a coste cero por parte del votante ajeno a la asociación que puede proponer, por la misma fuerza de los (pocos) votos candidatos contaminados, sin que esto quiera decir que lo estén sólo que lo podrían estar. Con un cuerpo de asociados "hommes buenos", utilizando la terminología jurídica para los jueces de paz, y jurados a su vez yo estaría mas de acuerdo. Pero, repito, es mi apreciación y, puesto que enunciada ante los socios no ha tenido acogida alguna, es de suponer que será equivocada. En todo caso votaré en la segunda ronda a los candidatos que crea conveniente, siempre y cuando los haya leído.

Sin dejar la asociación, ya saben la AEFcyT, he de comentar dos novedades que están ya a disposición de los socios y del público en general: son las antologías **Visiones 2014** y **Fabricantes de sueños 2012-13**. Los antólogos han sido Joaquín Revuelta y Luis Pestarini respectivamente. La antología Visiones está compuesta por relatos inéditos que fueron seleccionados por Revuelta. El leiv motiv de esta antología fue lo que algunos llaman la ficción "next minute"; lo que nos deparará la sociedad y el planeta en una prospección temporal corta, unos pocos años a lo sumo. A esas premisas se acogieron los seleccionados cuyos relatos han sido los siguientes: Chico Problemático, Magín Méndez; Diminu-

tos, Javier Urquiza; Duna, Ricardo Cortés; El Gran Hotel Catalanian, Miguel Ángel Chamizo; El penúltimo día, Vicente Sala; El Proyecto Acuaternia, Néstor Bardisa; Fecha de caducidad, Anaïd Ofelia Pérez; Gastronomía española, Francisco Novoa; Güijas cuánticas y bufandas del Atleti, Pedro López; Hijos de Coubertin, Antonio y Juan González Mesa; HOAX, Javier Fernández; Hotel Sahara, Juan Jesús Boti; Jugar un juego, Sandra Monteverde; La mole, Carlos Romeo; Los pocos minutos que nos quedan, Sergio Gaut Vel Hartman; Mi padre, Marco Antonio Marcos; Muñeca, Alejandro Valiente; Proyecto Planeta, Pedro Moscatel; Sabemos lo que te gusta, Aitor Solar; Tú tienes que estar conmigo, Alonso José Gijón; La maldición del premio Di Biasio Agresti Salottolo Illiano de Scisciolo, Michele Piccolino.

Por otra parte Fabricantes de sueños recoge relatos publicados anteriormente y que el antólogo ha seleccionado. En este caso se trata de relatos publicados, casi todos, en el cono sur americano. Los seleccionados, y sus relatos, han sido: Nuestra Señora de los Donores, Juan Diego Gómez Vélez; Emil infinito, Pablo A. Castro; Deirdre, Lola Robles; Tripas Reduction, Juan Guinot; Contemplación, Alberto Chimal; Los cerros contra los focos, Dennis Mourdoch; Oz, Carlos Yushimito; El arpa eólica, Óscar Esquivias; Por unos watt de más..., Erick J. Mota; Mujer de ojos acerados, Luis Eduardo García; El extrañío, Matías Can-deira; Atisbos del paraíso, Iván Molina Jiménez; La luz sobre los cerros, Ramiro Sanchíz; Pasaje para Saturno, Héctor Ángel Benedetti; Purgatorio, Carlos Pérez Jara. Una estupenda ocasión para conocer de primera mano lo que escriben y piensan nuestros compañeros del otro lado del Atlántico. Me quejaba, y me quejo, acerca de que

las revistas de género fantástico, donde publicar relatos que son la base del género, prácticamente habían desaparecido del panorama español. Pues nos congratulamos de la aparición de una nueva revista electrónica que comparte los más clásicos cánones de éstas: artículos de investigación, reseñas y relatos. La revista se llama SuperSonic y su número uno ha visto la luz en el mes de abril. Los contenidos son muy interesantes con una entrevista a Ken Liu o Joe Abercrombie, relatos de Marian Womack, Juanfran Jiménez, Ricardo Montesinos, Santiago Eximeno, o Cristina Jurado, todos ellos encuadrados en un proyecto llamado "Desahucio en Marte". Esta es una pequeña muestra de la riqueza en contenidos de la revistas. Desde estas páginas les doy la bienvenida y confío en que le proyecto tenga un largo recorrido editorial.

La editorial andaluza PezSapo presenta una novedad en la novela de Antonio Gómez-Cunningham titulada **El Paseo de las Viudas Blancas**. Por las noticias que nos han llegado se trata de una mezcla entre Big Fish, Alicia y El mundo de Sofía. Narra una serie de sucesos que le ocurren a un niño que se adentra en un bosque, y a través de distintos encuentros y conversaciones va creciendo y conformando su pensamiento. Es una obra para reflexionar, para aprender y con la que descubrir nuevos mundos. Un cuento que los hijos deberían leer a sus padres, y los nietos a sus abuelos.

Susana Vallejo, una de nuestras escritoras más prolíficas, se ha dejado caer esta vez con una especie de manual de autoayuda para madres, y padres, "frikis", escrito así, con q, siguiendo los sabios consejos del maestro en estas lides Juanma Santiago. El libro en cuestión es **Madre de dragones: como ser una frikri mamá**

y no morir en el intento, de la editorial Minotauro. ¿Es duro ser mujer y friki? ¿Y aún lo es más ser mamá a la vez? Si tu mundo en la Tierra Media, Idhún o Terramar ha sido invadido por pañales, cacas (no de las de Arale) y bi-berones, ¡no desesperes! Este manual te mostrará cómo conjugar tu frikismo con la dura vida de muggle y que tu descendencia te admire por ello.

En Madre de dragones hay mucho humor y entretenidos tests para averiguar el grado de frikismo de tu pareja, consejos para hacer que tus hijos lean los libros más molones, recomendaciones de viajes a los sitios más frikis del mundo, actividades, gymkanas y pasatiempos para hacer en familia, disfraces dignos de la Comic-Con (incluso para cuando estés embarazada), recetas, labores e ideas para poner nombre a tus hijos (y que no te odien de por vida por ello)... Madre de Dragones es una guía imprescindible para un progenitor friqui. Un gran regalo para el pasado, o futuro, día de la madre...friqui.

El Misterio Del Profesor Elphistone, Luis Gallar, editado por Tyrannosaurus books, es una novela de aventuras de corte juvenil y tendencia steam punk. En Londres todo el mundo tiene un autómatas, y a veces se estropean. Para casos así no hay nadie mejor que Hiram Wiggins, el muchacho del taller del señor Fletcher. Pero cuando Hiram encuentra un misterioso estuche dentro de un autómatas muy antiguo, no puede imaginar el lío en el que se ha metido. Junto a Nellie, su despistada amiga amante de los mapas, y su abuela Bedelia, antigua exploradora de fama mundial, correrá mil aventuras siguiendo las pistas que contiene el estuche, en busca del último invento del excéntrico profesor Elphistone. Pero no será nada fácil: unos misteriosos hombres de negro les persiguen, y están siendo vigilados por un siniestro personaje, alto, delgado y de ojos refulgentes.

Gigamesh nos sorprende con la publicación de esperada edición en castellano de **El mundo de hielo y fuego**, una enciclopedia ilustrada del universo de Juego de tronos. Está escrita a seis manos entre el propio Martin, Linda Antonsson y Elio M. García, Jr., y acompañada de más de 170 ilustraciones originales. La edición en castellano cuenta con portada y sobrecubierta de Enrique Corominas. Este trabajo en un compendio exhaustivo de la historia de Poniente y de las tierras de más allá del mar Angosto.

Y con esta novedad tan suculenta me despido de ustedes hasta el mes que viene. Sean ustedes felices dentro de lo posible y a pesar del Gobierno, el que sea que haya salido de las urnas.



NOS MIENTEN

EDUARDO VAQUERIZO

Fantasy

Hace ya unos cuantos años que llevo proponiendo, o pidiendo más bien, que los autores españoles se impliquen de manera activa en el actual conflicto social que nos está machacando. Siempre la ciencia ficción ha sido un marco de referencia para la crítica social y política. El enfrentar al lector a escenarios que eran espejos deformados y amplificadores de los problemas sociales es una manera de mostrar el descontento, o no, de los autores acerca del trono que les toca vivir. En nuestro país, y no usaré ese término tan manido y soso que comienza "con la que...", llevamos varios años, como consecuencias de nefastas políticas económicas, soportando una crisis económica y de valores sociales y éticos. Esa realidad se ha visto escasamente reflejada en los relatos y novelas de nuestros autores de ciencia ficción, que parecen ir por otros derroteros. Por poner un ejemplo, Ismael Martínez Biurrun construyó un relato near-future en su novela **Un minuto antes de la oscuridad** en el que tenía cabida esta crítica social en ese futuro próximo. Es en ese entorno en el que Eduardo Vaquerizo encuadra su última novela.

En **Nos mienten** los lectores nos adelantamos a la mitad del siglo XXI para contemplar la sociedad de ese tiempo. Con solo 35 años de diferencia todo ha cambiado, aunque raramente no ha cambiado nada sino que todo se ha estropeado. ¿Todo?, bueno no todo, porque los poderosos económicos se han encumbrado de manera exponencial mientras que la sociedad civil se ha empobrecido hasta extremos inimaginables. Esta sociedad ha

evolucionado hacia la gobernanza mundial de grandes empresas multinacionales o trans-nacionales dominadas, o gobernadas, por familias. La Unión Europea ha desaparecido como tal y los gobiernos nacionales o no existen o su poder está limitado y al servicio de las corporaciones.

Nos encontramos ante una novela de acción, y de acción muy bien llevada -en ocasiones el formato es prácticamente cinematográfico- con una protagonista femenina formada en un cuerpo de élite de la seguridad privada. Vive bien como obediente sierva de una de las familias, los Ramoneda, ocupándose de las tareas de protección y escolta, mismo trabajo que su marido. Son unos privilegiados que se creen importantes por tener un trabajo y vivir con ciertas comodidades en ese Madrid del futuro. El resto de la ciudad es un desastre. Los suburbios son pozos de pobreza donde se sobrevive sin ningún tipo de atención social más allá de los hospitales de beneficencia. En este entorno conflictivo y distópico, la protagonista, Nora Robles, vera su "idílica vida" interrumpida al ser culpada de un terrible delito y convertirse en una fugitiva, perseguida por todas las fuerzas represivas.

El componente aventurero y de acción predomina sobre todo lo demás. Nos encontramos ante una heroína de corte clásico con un carácter fuerte que se va acentuando a medida que se encuentra en situaciones de peligro. Al estilo de las últimas mujeres fuertes del cine - Black Widow, Alice, Lara Croft, La novia, Aeon Flux, Sonja o Sarah Connors- Nora debe sortear sola a todo un ejército de "polizos" que la persigue. Además de enfrentarse cuerpo a cuerpo, o arma a arma, a sus perseguidores, deberá encontrar el por qué de su persecución y demostrar que ha sido implicada falsamente en el delito.

Técnicamente ejecuta un thriller de acción casi perfecto. Estructurada en capítulos relativamente cortos, la acción avanza y atrapa al lector con un desarrollo de descripciones que forman una imagen brillante de lo que estamos leyendo. Es particularmente destacable su habilidad para describir las escenas de acción sin llegar a ser aburrido o chocante en ningún caso. Tal vez abuse en algunos casos de la excesiva minuciosidad en la descripción de armas y sus efectos, pero esto queda inmediatamente compensada con la intensa visualización de los escenarios.

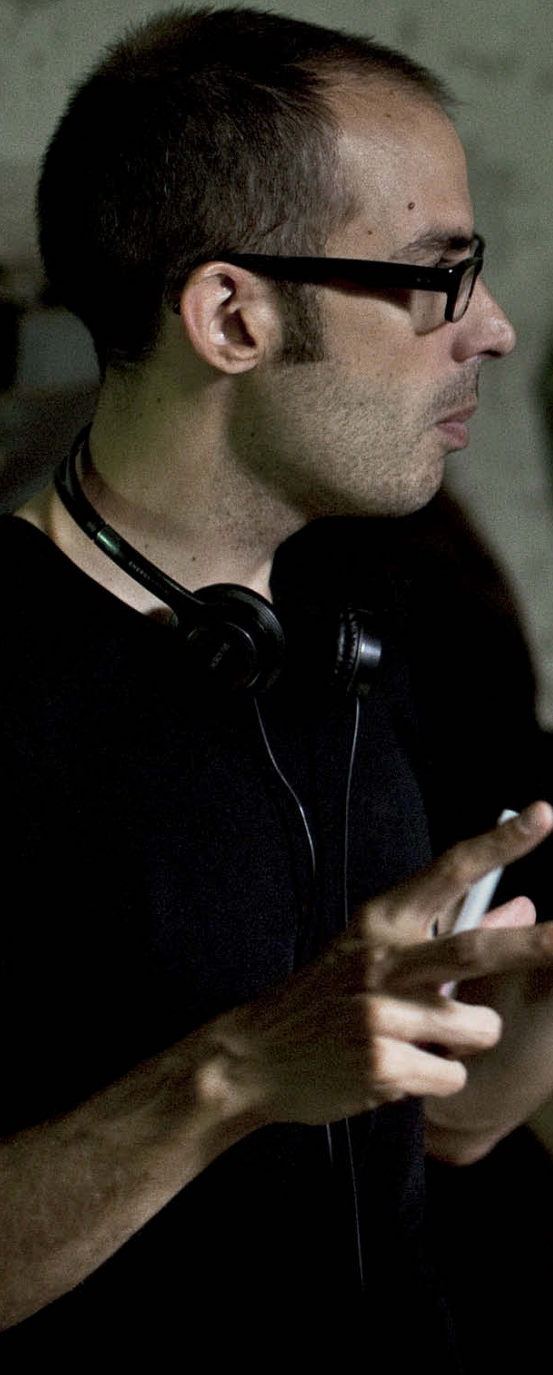
Si todo esto configura una novela más que correcta en su desarrollo y sus propuestas -que no son obviamente originales ¿pero que es hoy en

día original completamente?- me ha interesado mucho más el desarrollo social que el autor describe. Si se trata de una supuesta idea de cómo puede llegar a ser nuestro país en breves años da más que miedo. Es evidente que no será exactamente como lo descrito pero sabemos que se va a firmar el tratado TTIP que otorga un poder apabullante a las corporaciones y empresas que serán capaces de oponerse a las legislaciones nacionales si ello va en contra del mas "alto interés" del libre comercio. No me resisto a incluir un diálogo de uno de los protagonistas al referirse a los ciudadanos en general que dice así:

"¿Que habéis hecho para evitar todo esto? Teníais el poder en la punta de los dedos; con tan solo un movimiento organizado, todos los poderosos estarían muertos, acabados, obsoletos de un plumazo. Sin embargo, permanecíais cegados por cuatro entretenimientos estúpidos y unos mínimos lujos, como agua caliente y una cama cómoda."

Si ustedes extrapolan esto a la situación actual verán que la novela se convierte en una interesante novela realista en lugar de una de ciencia ficción. Ni más ni menos.

España, mediados del siglo XXI. Las megacorporaciones dominan un mundo hipertecnológico erigido sobre las ruinas de los Estados practicando un capitalismo salvaje. Ellas legislan y dirigen una sociedad que tiene las horas contadas: a pesar de los grandes avances en tecnología genética y cibernética, la contaminación, el agotamiento de los recursos y el crecimiento de la desigualdad han convertido el centro de las ciudades en grandes fortalezas donde viven y trabajan los privilegiados, rodeadas por inmensos barrios periféricos llenos de un ejército de desheredados cada vez más descontentos. Nora Robles trabaja en Madrid como guardaespalda para una de las más importantes empresas del país. Su vida es sencilla. Ella y su marido esperan poder tener un hijo, comprarse un piso, sobrevivir. Sin embargo, sus planes se hacen añicos cuando es acusada injustamente del asesinato del hijo del jefe. A partir de ese momento, Nora iniciará una frenética huida de la corporación todopoderosa que la busca a la vez que, en un intento de redimirse, trata de descubrir quién ordenó el crimen y por qué. Mientras todo parece colapsar a su alrededor y la conspiración que la rodea cobra una dimensión cada vez más terrorífica, Nora deberá desentrañar la verdad. Afortunadamente, ella no es la única dispuesta a resistir. **SPW**



EL FANTÁSTICO FAVORITO DE...

RAFA MARTÍNEZ



Darí­a lo que fuese por ver trabajar a Scorsese

TU PRIMER RECUERDO RELACIONADO CON EL FANTÁSTICO...

Ver "El hombre con rayos x en los ojos" en casa de mis abuelos y alucinar.

DE PEQUEÑO QUERÍAS SER...

Director de cine.

DE PEQUEÑO TE ASUSTABA...

Prácticamente todo. Siempre he sido bastante cagueta y lo sigo siendo.

DISFRUTASTE COMO NUNCA VIENDO...

"Indiana Jones en el templo maldito".

TU ESCENA FAVORITA DE CIENCIA FICCIÓN ES...

"El sol salió anoche y me cantó".

¿Y DE TERROR?

La escena del coche lleno de vaho en la original de "Halloween".

UN REFERENTE FANTÁSTICO.

John Carpenter.

¿UN DIRECTOR?

Sólo uno... Tony Scott.

¿UN ACTOR?

Bruce Willis.

¿UNA ACTRIZ?

Julianne Moore.

¿UNA SERIE DE TV?

"Happy Valley", ultra fan.

¿UNA PELÍCULA A DESCUBRIR?

"The Edge of Tomorrow".

LA PELÍCULA MÁS RARA QUE HAYAS VISTO ES...

Pensaba que había visto de todo hasta que me topé con "Tusk"....

¿Y LA PEOR?

Por hacer una broma interna, "Invasores de marte" de Tobe Hooper.

¿UN LIBRO?

El retrato de Dorian Grey.

¿EXISTE VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE?

No lo creo.

¿Y EN OTROS PLANETAS?

Por supuesto.

¿QUÉ ES LO MÁS RARO QUE TE HA SUCEDIDO NUNCA?

Dirigir una película.

¿QUÉ PERSONAJE TE GUSTARÍA SER Y PORQUÉ?

John McClane; es mi héroe de la infancia y nunca se fía de nadie...

DARÍAS LO QUE FUESE POR CONSEGUIR...

Ver trabajar a Scorsese.

¿LAS PELÍCULAS EN EL CINE O EN CASA?

En Phenomena con mis amigos...

¿STAR WARS O STAR TREK?

Indiana Jones.

TU COMIDA FAVORITA ES...

Las hamburguesas.

¿Y BEBIDA?

El café.

¿ERES SUPERSTICIOSO?

Un poco.

¿EL DESTINO ESTÁ ESCRITO?

No.

¿QUÉ TIPO DE MÚSICA SUELES ESCUCHAR?

Bandas sonoras y Rock.

TE PONE LAS PILAS...

AD/DC.

NO SOPORTAS...

Que me mientan.

EN TU TIEMPO LIBRE TE GUSTA...

Viajar todo lo que puedo.

¿TIENES ALGUNA MANÍA O COSTUMBRE A LA HORA DE TRABAJAR?

Pongo una gorra roja al lado del combo.

¿EN QUÉ ESTÁS TRABAJANDO AHORA QUE NOS PUEDAS DECIR?

Estoy escribiendo un thriller de acción con mi coguionista/amigo Ángel Agudo ambientado en Navidad... Por ahora se llama "Reno".

¿QUÉ PROYECTO TE GUSTARÍA LLEVAR A CABO EN UN FUTURO NO MUY LEJANO?

Reno u otro en el que llevamos tiempo trabajando sobre un atraco a un centro comercial; en Navidad, obviamente...

NOMBRE

Rafa Martínez

PROFESIÓN

Guionista, montador y Director

NACIONALIDAD

Español

FECHA DE NACIMIENTO

24 de ENERO de 1979

ALGUNOS TÍTULOS...

- Sweet Home
- Zombies and cigarettes
- Halloween before Chistmas

ESCRITA Y DIRIGIDA POR
ALEX GARLAND GUIONISTA DE
28 DÍAS DESPUÉS

EX_MACHINA

NO EXISTE NADA MÁS HUMANO QUE LA VOLUNTAD DE SOBREVIVIR

"ELEGANTE
RELATO FUTURISTA"

- ABC

YA EN BLU-RAY™ Y DVD



© 2015 Universal Studios. All Rights Reserved.

Steins;Gate

シュタインズ・ゲート

There is no end though there is a start in space. --- Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. --- Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.

DECIDE
EL DESTINO
DE TODA LA
HUMANIDAD



TAMBIÉN DISPONIBLE
EDICIÓN LIMITADA*
- INCLUYE ART BOOK -



*HASTA FIN DE EXISTENCIAS

16
www.pegi.info

BAD
GAMES

PS3



PSVITA



MAGES.

POUBE

PS, "PlayStation", "PS3" and "PSVITA" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Steins;Gate ©2009-2015 MAGES./5pb./Nitroplus. Licensed to GAME RIGHTS MANAGEMENT LIMITED and published by POUBE LIMITED. All rights reserved.